

MUTANT



SVOT



ATTACK

ÄR ENDA FÖRSVAR

MUTANT SVOT 2091

FÖRORD

Mutant-världen är ganska främmande jämfört med dagens världsbild. Kapitalism, materialism och egoism är egenskaper som framträder mycket tydligare i den våldsamma och stiliserade framtidsvision som skapats i det cyniska Mutant, vilket i högsta grad även präglar brottsligheten och brottsbekämparna, som har blivit brutalare och effektivare. När enbart ekonomisk vinning är invånarnas främsta mål i livet, ändras världsbilden drastiskt och både brottslingar och polisstyrkor använder traditionella och helt nya metoder för att lyckas med sina trångsynta mål.

De nya metoderna har blivit möjliga genom den nästan okontrollerbara tillväxten av den teknologiska nivån och att man värderar en person efter hans rikedomar och tillgångar. Den som inte äger något ägs i stället av andra och har sålunda ingenting att säga till om och tvingas att utnyttjas. Detta leder inte till någonting annat än misstro och hopplöshet och ur den misären; ökad brottslighet, vilket är ett tecken på ett samhälle som långsamt ruttnar inifrån. Samhället är alltför stort och okontrollerbart för att någon drastisk ändring kanske och det bärs långsamt fram som en neonlysande likkista av folket — ett missmodigt begravningsfölje — till sin sedan länge grävda grav i kyrkogården för "Mänsklighetens katastrofer och återfödelse".

Att väva drömmar i en värld som Mutant är en inte alltför komplicerad uppgift, men att det resulterar i kalla och grå mardrömmar som faktiskt upplevs som vackra och enormt fascinerade är en annan sak. Ljuspunkten som hindrar den drömmande från att vakna upp med ett ångestfullt skrik i natten är spänningen, den annorlunda men ändå nära världsbilden och möjligheten att göra ändringar — möjligheten för rollpersoner att spela och påverka händelseförloppet — men min erfarenhet säger mig att i den här framtidsversionen är alla aktörer ungefär lika ruttna, lika cyniska och egoistiska som alla andra och har samma mål; att bli rik och rikare. Vilka man trampar på på vägen upp till toppen spelar ingen större roll så länge man kan kontrollera sina marionetter med starka kedjor. De flesta vet att det är hopplöst att vara nytänkande idealist och fundera på förändring; civilisationens begravningsklockor har redan börjat slå och de flesta vill få ut så mycket som möjligt av den korta och intensiva tid de har kvar.

Ur detta gror brutaliteten i Mutants kalla värld.

— Marcus Thorell, Linköping december 1990

MARCUS THORELL

HUVUDKONSTRUKTÖR

HENRIK STRANDBERG

TILLÄGGSMATERIAL

HENRIK STRANDBERG

KONCEPT, UTVECKLING & REDIGERING

STEFAN THULIN

GRAFISK FORM & ORIGINAL

PETER BERGTING

ILLUSTRATIONER

BARCLAY SHAW

OMSLAGSBILD

NILS GULLIKSSON

PRODUKTION

HERZOGS REPRO AB

REPRO

TRYCKPRODUKTION VÄSTERÅS 1991

TRYCK

TARGET GAMES AB

COPYRIGHT 1990

BROTTSLIGHETEN ÅR 2091

Rapport 91-876-615-D

Tidsnr.: 9101112237

Distrikt: AC-567-D9

Patrull: MP AG-patrull 898-D9

Instruktion: Inga instruktioner.

Händelse: Under en rutinrunda i AG-patrullfordonet iaktogs två män (objekt 1 och 2) i gränd G7, 15:e gatan, till synes sysselsatta med att bryta upp en dörr till den för tillfället stängda hårdvarebutiken UNIT B corp.

Åtgärder: Objekt 1 och 2 antogs (enligt PB §1.1 och §9) vara i färd med att göra sig skyldiga till brott. Enligt PB-grundinstruktioner avvaktade vi och förberedde oss på att ingripa i händelse av att ett brott skulle begås. Polis Nil MP 1517-D9 och polis Jermaine MP 1566-D9 lämnade AG-fordonet till resten av patrullen. Vi tog oss osedda fram efter grändens sidor och iaktog de misstänkta. De lyckades bryta sig in och vi rusade fram till dörren. Det var mörkt och vi kastade in en lysgranat, riktade våra vapen in genom öppningen och uppmanade brottslingarna att ge upp, meddelade att de var misstänkta för inbrott och tagna på bar gärning. Gärningsmännen blev överraskade och gav sig utan motstånd.

Vid visitering av objekt 2 hittades en olaglig kodknäckarenhet (objekt 3) som användes vid inbrottet.

Objektidentifikation:

Objekt 1: Medborgare klass E, Carl Lee, E3442-3551-9

Objekt 2: Medborgare klass E, Jonny Marley, E3441-2412-2

Objekt 3: Kodknäckarenhet, hemmabygge.

Bedömning: Objekt 1 och 2 är skyldiga till inbrott. Objekt 2 är dessutom skyldig till olaga innehav av inbrottsredskap. En husrannsakan hos brottslingarna kan leda till överraskningar i form av fynd av samma typ som objekt 3, samt stöldgods från tidigare brott.

Slut på rapport, utskriven av patrullchef Nil MP 1517-D9.



Man kan spekulera i hur utbredd brottsligheten kommer att vara om ett sekel. Om den ökar i samma takt som hittills lär den ha ökat med ca. 1.200%. Narkotikabrott, rån, olika former av terrorism och andra våldsbrott dominerar den framtida brottsbilden långt mer än vad man någonsin vågat föreställa sig. Men ökar brottsligheten utvecklas även brottsbekämpningen i styrka och effektivitet, vilket beskrivs närmare nedan.

År 2091 är rättssystemet, lagarna och brottsbekämparnas metoder mycket annorlunda jämfört med idag.

Metoder som tidigare var främmande, ansågs som alltför brutala eller var totalt förbjudna på grund av andra moraliska skäl, blev snart fullt tillåtna och en del av nästa århundrades vardag — och detta är de främsta orsakerna till brottsbekämpningens effektivitet.

STATISTISKA FAKTA

Följande statistik är en sammanställning av uppgifter hämtade ur MetroPols samlade register i en MegaCity som hade cirka 87 miljoner invånare undersökningsåret 2090. Uppgifterna kompletterades från flera InterPol-register och register från andra organisationer som arbetar med brottsbekämpning och som offentliggjort sin statistik. Statistiken kan antas ha ett liknande utseende över hela Mutant-världen.

Totalt antal konstaterade brott:	37.890.000 (100%)
Med åtal och fällande dom som följd:	13.640.400 (36%)
Med åtal och friande dom som följd:	1.515.600 (4%)
Käranden ej önskat väcka åtal:	12.882.600 (34%)
Ingen åtalbar person funnen:	9.851.400 (26%)
Den åtalade friad enligt §64a:	12.125 (0,032%)

Not: Jämfört med 1900-talet visar tabellen att fler brott klaras upp, vilket beror på polisens nya metoder och samhällets extrema kontroll av folket (kameror, ID-kort, rapporteringsskyldighet, etc). Folket har betalat med sin integritet. Inga uppgifter om antalet oskyldigt dömda finns, men uppskattas till ca 3% av alla *upplärade* mål.

Man ser också snabbt att antalet åtal som leder till friande dom är relativt mycket lågt, vilket dels beror på att åtal i de flesta fall är synonymt med fällande dom, dels på att man i övriga fall endast väcker åtal om man anser sig ha tillräckligt bevismaterial. När åtal väl väckts är det ytterst sällan som domstolarna ogillar bevisningen.

§64a (benämningen varierar från stad till stad men paragrafen finns inskriven så gott som överallt) är beteckningen på vad som tidigare kallades diplomatisk immunitet — vissa högt uppsatta personer har en sådan ställning i samhället att de inte är åtalbara. Det rör sig bl. a. om vissa företagsledare, medlemmar ur vissa SVOT-styrkor, mecenater från andra städer, etc.

Den höga frekvensen av fall där den kärande inte önskat väcka åtal beror givetvis på att de organiserade brottssyndikaten skrämmer sina offer till tystnad.

BROTT OCH STRAFF

Straffen, som är påföljder av de upptäckta brotten, skiljer sig enormt mellan olika slag av MetroPol-institutioner, InterPol-styrkor, etc., men i regel följer de ungefär samma mönster.

När det gäller de brott som drabbar allmänheten är det i de

flesta fall MetroPol som får ingripa. Det är vittnen eller brottets offer som gör en anmälan, men ibland är det polisen som direkt upptäcker brottet och kan ingripa omedelbart. Efter att ett brott begåtts blir gärningsmannen häktad, förhörd och eventuellt dömd. I de fall som brottslingen har rätt till rättegång hålls han häktad tills rättegången är över. Rättegången börjar när eventuella advokater är färdiga med sina förundersökningar och är redo för rättegång. Många mål som är uppenbara (då brottslingen gripits på bar gärning, etc) eller små brottsmål (där maximistrafet är böter) behöver ingen rättegång, utan brottslingen döms direkt av en förhørsledare som till sin hjälp har avancerade lögn-detektorer och sanningsserum. Dessa hjälpmedel anses ha 98,5% tillförlitlighet, vilket anses tillräckligt för en fällande dom.

År 2091 är straffen ofta mycket hårda och utstuderade, moraliskt tvivelaktiga och fysiskt och psykiskt påfrestande. Den som brutit mot lagen har inga rättigheter, utan är helt i rättvisans våld. De internationella överenskommelserna för hantering av brottsmisstänkt, frihetsberövad och straffad person (exempelvis den Europeiska konventionen (1953) och FN-konventionen (1976)) är sedan länge förkastade och bortglömda av dagens rättsväsen. En brottsling som skadat samhället är inte värd något i deras ögon, och hanteras därefter. Personer som begått grova brottshandlingar kan aldrig *räkna med* att kunna återanpassa sig till samhället. Det är inte självklart att de får en chans till det. Dock utnyttjas brottslingar i det cyniska samhällets tjänst. De är billig arbetskraft åt företagen, kan användas till medicinska experiment eller som donatorer av organ till bättre behövande och kan ibland placeras i stridande förband. Försäljning av skuldsatta fångar är förutom företagets MetroPol-avgift en av de viktigaste inkomstkällorna till den allmänna polisen.

VILLKORLIG DOM

I Mutant är villkorlig dom ganska ovanligt. Detta är kanske den skonsamaste påföljden en brottsling kan få, men för den dömda ser det inte bra ut i registren och han riskerar att bli av med sitt eventuella jobb och får mycket svårt att skaffa ett nytt. En villkorligt dömd person som grips igen för ett brott riskerar att dömas hårdare, eller skickas omedelbart till en rehabiliteringszon.

BÖTER

En brottsling som döms till böter kommer lindrigt undan om han kan betala och MetroPol (eller den organisation som dömt) tjänar stora pengar. I många fall kan beloppet bli så stort att den dömda inte kan betala för sig och hamnar då i skuld. Dessa personer kan riskera att säljas, avrättas, eller tvingas arbeta av sin skuld. I många fall kan skulden avskrivas om han donerar organ, el. dyl. till någon institution. En person som står i skuld till MetroPol kan (om han inte kan betala inom utsatt tid) köpas av ett företag och blir sålunda köparens egendom och slav. Se avsnittet *Avbetalning av böter* nedan.

Försäljning av fångar är en viktig inkomstkälla för MetroPol.

SKYDDSTILLSYN

Skyddstillsyn är en ovanlig påföljd eftersom det kostar MetroPol en hel del pengar. Men vissa särskilda brottslingar kan dömas till det i stället för fängelse, om det finns tungt vägande skäl för det. Tillsyningsmannen kan vara en vanlig människa, men är oftast en replikant eller en robot. Tillsyningsmannen har stora befogenheter och kan ingripa aktivt om *hans* brottsling missköter sig, ibland kan han till och med ha rätt att döda.

FÄNGELSE OCH REHABILITERING

Fängelsena i Mutants värld kan se ut på många olika sätt. Livstidsdömda dumpas i så kallade *rehabiliteringszoner* som består av omfattande slumområden där fångarna får klara sig på egen hand. Området omgärdas av höga murar och helautomatiska bevakningssystem med automatkanontorn, bevakningskameror och elektriska stängsel. Området närmast murarna är minerat. Har man en gång hamnat där kommer man aldrig ut. Mat släpps ned i området med helikopter.

Brottslingar som dömts till kortare fängelsestraff får avtjäna det i *rehabiliteringsblock*, fängelser, i små celler och med få privilegier. Det är inte ovanligt att fångar avlider i rehabiliteringsblocken under sin fängelsevistelse.

Fängelset kan också vara en arbetsplats där ingen annan vill jobba frivilligt, det kan t. ex. röra sig om sanering

av radioaktiva riskområden, röjningsarbeten i underjorden eller gruvarbete. Efter en tids straffarbete blir fången frisläppt.

Meningen med rehabilitering är att fången ska få lida och verkligen känna sig frihetsberövad. Det finns också andra lindrigare varianter av fängelse, där brottslingar tillhörande de högre samhällsklasserna hamnar.

ÖVRIGA PÅFÖLJDER

Kategorin *Övriga påföljder* är ganska stor, och vilken sorts straff som tillämpas varierar enormt från region till region. Några speciella varianter som tillämpas beskrivs nedan.

LAWFUL INPLANT

Ett *lawful implant* (LFI) är ett chip som opereras in i brottslingens huvud och innehåller i stort sett hela lagboken. Den sänder ut elektriska impulser till smärtsentrum i hjärnan och lamslår nervsystemet om brottslingen försöker göra något som bryter mot lagen. Ett LFI är dock ganska lätt att operera bort eller förstöra om man har bra kontakter i undre världen, men straffet för att göra det är döden. Istället för att lamslå nerverna och tillfoga smärta finns det fall där man har låtit operera in en liten sprängladdning som detonerar vid minsta lilla förseelse.

En del stora företag har på sina anställda låtit operera in ett chip som fungerar som LFI. I det finns dels de grundläggande lagarna och företagets regler, samt en del annat som personliga uppgifter som fungerar som identifikationsmedel vid passering av spärrar och användning av datorer eller andra maskiner.



SMÄRTOMATIK

Sensomatic-maskinerna har länge varit ett populärt spel som spelas i spelhallarna och på alla inneställen. Men att det uppskattade spelet skulle kunna användas till att bota brottslingar med var det ingen som direkt hade räknat med. En sensomatic stimulerar hjärnan och framkallar bilder (som kan förstärkas visuellt med holografiska bilder och ljud), manipulerar tankar, minnen och känslor hos den som spelar det och riktigt bra maskiner kan medföra att personen inte kan skilja fantasi från verklighet. En smärtomatik fungerar på samma sätt men den skapar terror och framkallar enorm smärta, dåliga minnen och överväldigande ångest. Brottslingar kan dömas till olika lång tid i smärtomaten och dess effekt kan regleras beroende på brottet. Smärtan och ångesten bryter ned brottslingens psyke och förvandlar honom till ett nervvrak. Detta används exempelvis om brottslingen ska användas till något experimentella donerallivsviktiga organ. En sådan psykiskt nedbruten person önskar nämligen inget hellre än att få dö.

Smärtomaten kan även medföra att personen skräms ihjäl. En ångestladdad, långsam och kvalfylld död...

BETINGNINGSREHABILITERING

Betingningsrehabiliteringen är en något lindrigare form av brottsförebyggning än LFI. Problemet är att den omfattar en lång behandlingstid (1–3 månader) och sålunda kräver ganska stora resurser. Metoden går ut på att brottslingen, bl. a. med hjälp av senso- och smärtomater, gång på gång själv utsätts för det brott han har begått (exempelvis misshandel, rån eller till och med mord). Projiceringen av brottet kombineras med smärtomatik-framkallade ångestkänslor. Efter hand så blir effekten att brottslingen drabbas av våldsamma olust- och ångestkänslor när han ser brottet begås eller då han själv försöker begå brottet. En färdigbehandlad person blir frisläppt och återfår alla sina rättigheter som medborgare.

Metoden är inte särskilt spridd och befinner sig i många städer bara på experimentstadiet. Den används uteslutande på brottslingar som av någon anledning inte anses kunna avvaras av samhället, exempelvis framstående forskare.

DÖDSSTRAFF

Metoderna för att verkställa ett dödsstraff varierar mellan olika MetroPol-kårer och städer, men följande metoder är de vanligaste:

- Arkebusering. Standardmetod framför allt för personer som i sitt yrke handskas med vapen, samt för mutanter.
- Giftspruta. Används främst för brottslingar som innehaft en hög ställning i samhället och därmed kunnat betala för denna ganska lindriga och smärtfria metod.
- Giftgas. Samma gäller som för giftspruta.
- Halshuggning. Denna uråldriga avrättningsmetod är trots allt relativt vanlig för dödsdömda ur de lägre samhällsskikten, dels eftersom det är ett stort folknöje att bevista halshuggningar, dels i avskräckande syfte och dels

eftersom alla kan se att brottslingen bevisligen går en odiskutabel död till mötes. Misstron är annars stor mot de höga pamparna som avrättas med gifter — många tror inte på dessa dödsstraff eftersom de av naturliga skäl sker bakom lyckta dörrar.

BROTTSLINGARS RÄTTIGHETER

VID GRIPANDE

Sammanfattning ur MetroPols grundlag...

- 1 En person som **försvaret** sig själv, någon annan, **skyddar** sin egen eller någon annans egendom, får i regel tillämpa minsta möjliga våld som behövs för att *avvärja hotet*. [Det är ovanligt att någon döms för misshandel, dråp, etc., vid självförsvar om det är uppenbart att våldet behövdes.]
 - 2 Polisen har ingen skyldighet att ge brottslingen *några* rättigheter vid ett uppenbart brott där **brottslingen tas på bar gärning**. Om inte brottslingen lyder order har polisen befogenhet att använda våld. En polis som är klar med provanställningstiden i fält har rätt att döda. Polisen är skyldig att betrakta en brottsling som samhällets egendom och vid missbruk av våld kan polisen bli skyldig att betala en ersättning till MetroPol/Staden eller själv bli ägt av det, precis som vilken brottsling som helst.
 - 3 Vid gripande av en **brottsmisstänkt** har polisen befogenhet att använda våld endast om den misstänkta vägrar att låta sig gripas eller vid självförsvar, enligt punkt 1. Om en misstänkt vägrar lyda order kan den misstänkta betraktas som en brottsling, enligt punkt 2. Misstänkta skall hanteras varsamt med hänseende till MetroPols ersättningsplikt till samhället för ovarsam behandling av allmän egendom.
 - 4 Vid *missbruk* och/eller *tjänstefel* har brottslingen i många fall rätt till att bli **frisläppt** eller **rätt till betald rättegång**.
- > Slut på sammanfattning...

VID FÖRHÖR

Sammanfattning av MetroPols grundlag...

Uppgifter en brottsling är skyldig att uppges är:

- 1 Namn, samhällsklass, ID-nummer, adress, sysselsättning och arbetsgivare.
- 2 Erkännande av brottet (om brott föreligger).
- 3 Eventuella medbrottslingar (om brott föreligger), enligt punkt 1.
- 4 Svara på förhørsledarens frågor angående brottet (eller det brott han misstänks för).
- 5 En **brottsling som gripits på bar gärning** får förhöras av förhørsledaren på lämpligaste sätt, men förhørsledaren är ansvarig för objektets hälsa eftersom denne är samhällets egendom. Förhørsledaren har rätt att vidta lämpliga åtgärder för att få önskad information bekräftad eller framförd av

brottslingen. Väger brottslingen lyda order får sanningsserum och lögn-detektor användas. Ju hårdare åtgärder förhørsledaren tvingas vidta, desto hårdare straff får den förhörde. Om instrumenten ger positivt utslag och brottslingen vidhåller sin oskuld skall han dömas till döden eller livstidsfängelse beroende på brottets natur. En brottsling som gripits på bar gärning har inte rätt till rättegång och kan inte överklaga förhørsledarens dom. Han kan överklaga förhørsledarens metoder som behandlas av MetroPols internutredning genom granskning av inspelningar och rapporter från förhöret.

6 En **brottsmisstänkt** får förhöras, men våld får inte användas förrän han erkänt något brott. Sanningsdroger och lögn-detektorer får användas. Den misstänkte har rätt till rättegång som betalas av MetroPol om den misstänkte är oskyldig, annars betalas den av den skyldige.

7 Vid tjänstefel under förhör (felaktiga förhörsmetoder, etc.) har brottslingen i många fall rätt till frisläppning men är brottet av mycket allvarlig natur skall rättegång hållas.

NOT: Ett förhör måste vara minst audio-visuellt inspelat och förhørsledaren skall ha minst en vakt i rummet samt en rapport från gripandet.

> Slut på sammanfattning...

STRAFF OCH KLASSKILL- NADER

Sammanfattning av artikel i *New Wave News*. Klassificerad som illegal tidsskrift...

"Ur samhällets — MetroPols — synvinkel är en person värderad efter ekonomi och titlar.

Eftersom MetroPol bland annat finanseras av de stora företagen händer det att de i särskilda fall ser mellan fingrarna på brott som har begåtts av högt uppsatta *korpare*. Vanligare är att rika och folk från högre samhällsklasser mutar sin förhørsledare, domare eller köper sin frihet av rehabiliteringsblockets chefer.

Det bör nämnas att det finns kända fall där MetroPol faktiskt inte låtit sig mutas då de gripit en brottslig företagsledare och företagets InterPol har brukat våld vid fritagningsförsök och sysslat med terroristverksamhet mot samhället och den allmänna polisära enheten.

Detta har blivit ärenden för SVOT-teams och speciella styrkor."

> Slut på sammanfattning...

BETALNING AV BÖTER

Sammanfattning av MetroPols grundlag...

- En brottsling är skyldig att betala sin skuld inom [skuldens belopp/1.000 månader], dock **max 24 månader**. Under den tiden, som kallas *avbetalningstid*, är brottslingen villkorligt dömd och ska anmäla sig hos MetroPol varje dag på angiven

tid. Han har inte rätt att lämna det MetroPol-distrikt där han skall anmäla sig.

- Om brottslingen kan betala sin skuld under sin avbetalningstid blir han fri och återfår alla medborgerliga rättigheter.
- Om en brottsling inte kan betala sin skuld får han avtjäna sitt straff med straffarbete eller i MetroPols rehabiliteringsblock. En dag i rehabiliteringsblocket motsvarar 50 ED i böter (eller 200 ED, om fången straffarbetar).
- Om tiden i rehabiliteringsblocket beräknas bli längre än 2.000 dagar (ca fem och ett halvt år) vilket motsvarar en skuld på 100.000 ED, har han bara rätt till tre månaders fängelse. Om han därefter inte blir såld till något företag eller MetroPol inte har någon annan användning av honom, blir han omedelbart deporterad till rehabiliteringszonen på livstid.
- Den brottsling som uteblir från den dagliga anmälningen eller försvinner (lämnar området, etc) under eller efter avbetalningstiden och försöker fly undan sitt straff är inte längre skyddad av MetroPols grundlag utan är bannlyst. Vem som helst får avrätta honom, eller sända honom till rehabiliteringszonen på livstid.

> Slut på sammanfattning...

BROTT & PÅFÖLJDER

Här är ett urval av de vanligaste brotten och deras påföljder.

ORDNINGSFÖRSEELSER

Förutom att på offentlig plats uppträda kraftigt berusad eller påverkad av droger även slagsmål och trafikbrott (felparkering, fortkörning, m. m).

Påföljd: Böter — 50–600 ED.

SKADEGÖRELSE

Påföljd: Böter — 300 ED, samt ersättning för skadan.

OLAGA VAPENINNEHAV

Innehav av vapen utan licens. I många områden är alla sorters vapen licensbelagda, även knivar, rörbitar och allt annat som kan användas som ett vapen. Vapnet beslagtas och förverkas tillsammans med eventuell (otillräcklig) licens.

Påföljd: Böter — 300–1.000 ED.

OLAGA UPPEHÅLLE

Många distrikt kräver uppehållstillstånd.

Påföljd: Böter — 300 ED, samt omedelbar utvisning från området.

NARKOTIKAINNEHAV

Beroende på mängd och drogens styrka varierar straffet. Innehav av större partier av droger kan leda till mycket höga böter eller livstids fängelse.

Påföljd: Varierar, men normalt är böterna 250 ED per dos. Om dödsfall kan påvisas som följd av narkotikainnehavet följer även åtal för vållande till annans död (se nedan).

OLAGA HOT

Vid hot med vapen fördubblas bötern.

Påföljd: Böter — 1.000 ED.

MISSHANDEL

Om misshandeln inte ger bestående men på offret räknas den som *ringa*. Ger den däremot bestående men så räknas den som grov. Den misstänkte hålls då alltid häktad tills dess att följderna kan konstateras.

Påföljd: Ringa misshandel: Böter 200–1.000 ED, samt ersättning till offret för sjukhusvistelse. Grov misshandel: Böter — 1.000–5.000 ED, samt ersättning till offret för sjukhusvistelse och eventuell nödvändig cybernetik.

VALLANDE TILL ANNANS DÖD

Denna brottsrubricering används exempelvis då den åtalade genom slarv, misshandelsamhet eller droglangning vållat en utomstående persons död.

Påföljd: Böter — 5.000–10.000, samt ersättning till anhöriga (10 x offrets månadslön).

DRAP

Då den åtalade dräper en person utan att ha planerat det.

Påföljd: Böter — 40.000 ED.

MORDFÖRSÖK

I de flesta fall då en brottsling använt vapen mot sitt offer kan han dömas till mordförsök.

Påföljd: Böter 5.000–10.000 ED.

ÖVERLAGT MORD

Planerat (överlagt) dråp.

Påföljd: Dödsstraff, vid förmildrande omständigheter (exempelvis om den åtalade själv blivit offer för brott från den mördades sida) kan brottslingen dömas till böter 120.000 ED, samt ersättning till anhöriga (10 x offrets månadslön).

RÅN AV PERSON

Rån där förlusten drabbar en privatperson.

Påföljd: Böter — 2.500 ED, samt ersättning till offret för bestulet belopp.

RÅN AV INRÄTTNING

Rån där förlusten drabbar exempelvis ett företag.

Påföljd: Böter — 6.000 ED, samt ersättning till inrättningen för bestulet belopp.

INBROTT

Vid inbrott i ett företag kan brottslingen eventuellt dömas för spioneri eller sabotage.

Påföljd: Böter — 4.000 ED, samt ersättning till offret för bestulet belopp.

FÖRFALSKNING

Det finns mycket som kan förfalskas, exempelvis vapenlicenser, passer- och uppehållstillstånd, identifikationskort, IB-kort, m. m. Straffet varierar beroende på vad som har förfalskats och hur förfalskningen har utnyttjats. I vissa känsliga fall kan brottslingen dömas till livstids fängelse eller dödsstraff. Brottet kan också falla under kategorin spioneri (se nedan) och/eller bedrägeri (se nedan).

Påföljd: Varierar, men rör sig ofta om böter kring 10.000–30.000 ED, samt ersättning för eventuella skador som kan ha följt.

HACKING

Att ta sig in i spärrade datorsystem bestraffas hårt och betraktas oftast som grovt spioneri.

Påföljd: Se spioneri. All utrustning som använts tillfaller automatiskt den kärende.

SPIONERI

Att spionera på ett annat företag är en mycket allvarlig sak, men brukar i regel upptäckas av företagets InterPol och bestraffningen sker främst direkt genom dem, men ibland kan ärendet hamna hos MetroPol. Om det kan påvisas att de 'framspionerade' uppgifterna spridits till tredje part så räknas spioneriet som grovt.

Påföljd: Ringa spioneri — Livstids fängelse. Grovt spioneri — Döden.

SABOTAGE

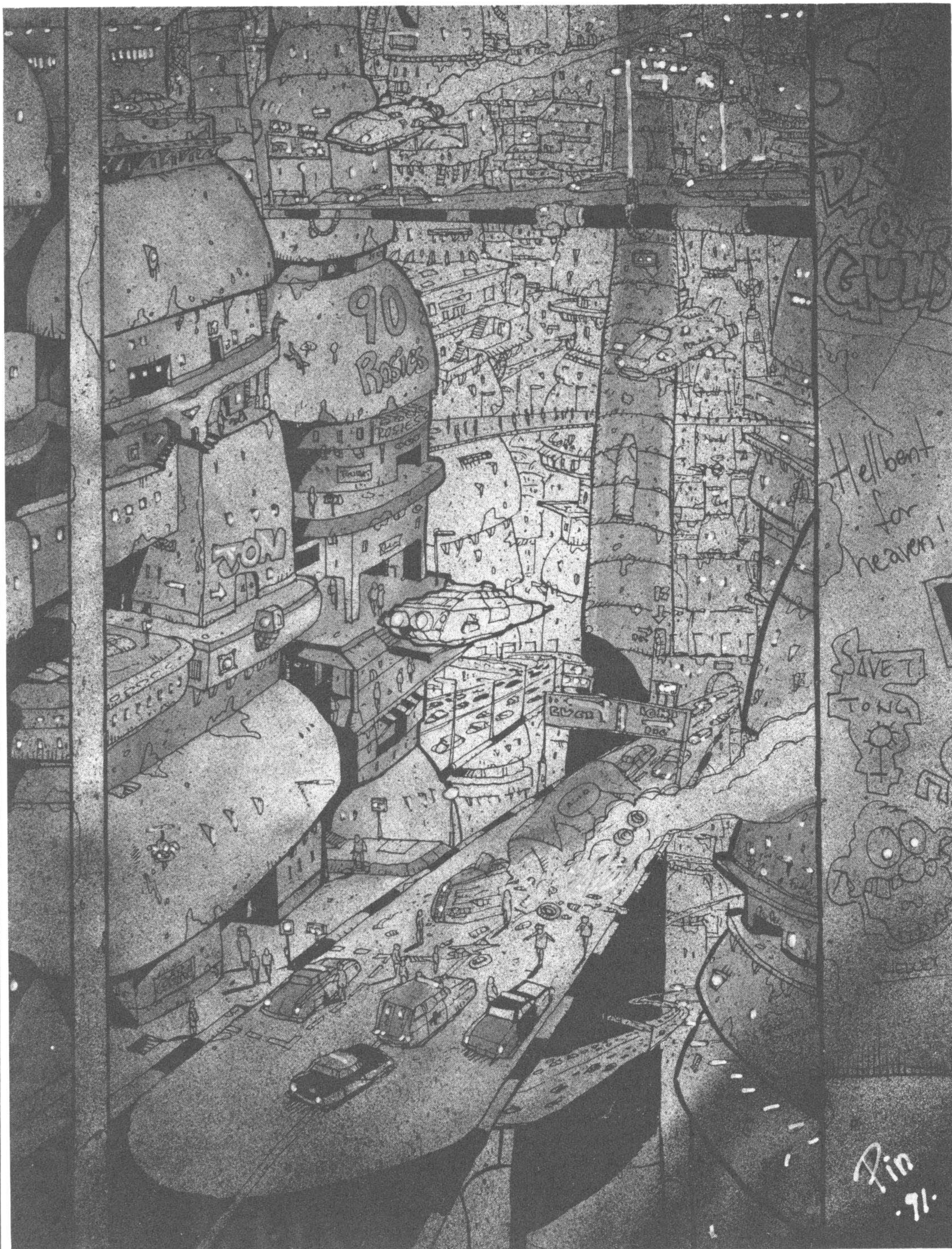
Sabotagebrott handläggs oftast av InterPol, eftersom det oftast är dessa som upptäcker brottet.

Påföljd: Böter — 80.000 ED, samt ersättning till offret för skadan. Därefter livstids fängelse. Om inte skadan kan ersättas kan brottslingen säljas på fångmarknaden eller dömas till döden.

BEDRÄGERI

Detta är ett mycket luddigt brott och även straffskalan är luddig. Om bedrägeriet drabbat en enskild privatperson räknas bedrägeriet som *ringa*, men är om det drabbat en stiftelse eller ett företag rubriceras det som *grovt*.

Påföljd: Ringa bedrägeri: Böter — 25.000 ED, samt ersättning för eventuell ekonomisk förlust. Grovt bedrägeri: Livstids fängelse, samt ersättning för eventuell ekonomisk förlust.



ORGANISERAD BROTTLIGHET

En mycket stor del av brottsligheten är helt oorganiserad. Med detta menas att det inte finns någon bakomliggande organisation som finanserar, planerar och tjänar på det på ett eller ett annat sätt. Ett oorganiserat brott kan vara allt från en trafikförseelse eller ett oprovocerat slagsmål till ett desperat inbrott och till och med ett mord. De oorganiserade brotten är de vanligaste och det är oftast den sortens brott som MetroPol kommer i kontakt med. Oorganiserade brott utförs av alla samhällsklasser men förekommer mest hos loonies, små tjuvar, mutanter, gatubarn och andra hemlösa och utstötta.

Den organiserade brottsligheten är mest fruktad och är svåråtkomlig för MetroPol. Organiserad brottslighet är allt från gatugång till terroristligor och brottssyndikat som finanseras av maffiaverksamhet, svarta marknaden, drog-handel, vissa företag eller andra samfund av olika slag. Den organiserade brottsligheten drivs av människor med ett mål — att tjäna pengar, att skapa revolution, att skaffa makt, att eliminera oliktkänkande, etc. — och metoderna för att uppnå dessa mål har inga gränser. De som egentligen håller i trådarna kan vara högt uppsatta i stadens styrelse, varför MetroPol ibland kan få allvarliga problem.

En organisation kan vara allt från ett gatugång till en illegal företagskartell. Organisationen tjänar på brottet, brottslingen själv tjänar indirekt på sin gärning genom en belöning från organisationen. MetroPol brukar i regel mest syssla med att 'släcka eldar' — att kväsa den spontana, oorganiserade brottsligheten — men det händer ofta att de griper brottslingar som tillhör en brottslig organisation. Ibland har dock inte MetroPol de resurser eller befogenheter som behövs för att spränga ett brottssyndikat som finanseras av ett större företag. I sådana fall överlämnas ärendet till SVOT, andra specialstyrkor, eller till mer erfarna och större brottsbekämpande organisationer, vilket kan vara InterPol om organisationen utför brotten i ett särskilt område eller mot ett särskilt företag.

När ett stort företag är inblandat i en allvarlig brottshärva och företagets InterPol står på företagets sida (vilket de för det mesta brukar göra) är MetroPol maktlös. De enda de kan försöka göra är att utlysa bojkott mot det brottsliga företaget eller be om hjälp från andra multiföretag som kan vara intresserade av att hjälpa till. Ett alternativ är att MetroPol skickar in en egen SVOT-styrka för att försöka ta sig in i företaget och syssla med underrättelseverksamhet, spioneri och sabotage. Specialstyrkan har tillgång till det senaste inom tekniken och har nästan obegränsade befogenheter när ett företag har begått mycket allvarliga brott. Media är också ett viktigt hjälpmedel som kan användas mot ett företag om inte MetroPol kan komma åt det på något annat sätt.

GATUGÅNG

"Arbetslös = Arbetsfri!"

I skuggan av arbetarklassen finns den stora skaran av hemlösa och utstötta. Antingen kan de inte jobba på grund av brottsligt förflutet, stora skulder, skador, eller särskilda åsikter. Eller också vill de inte arbeta. För att ha en möjlighet till att överleva måste de syssla med någon form av verksamhet som driver in kontanter vilket görs lättast med olaglig verksamhet. De kan syssla med langning, bordellverksamhet eller beskyddarverksamhet genom att ta skyddsavgifter av affärsinnehavare, företag och invånare.

Varje gatugång har sitt område, revir; den region där de har full kontroll på sin brottsliga verksamhet. Revirets storlek är ett tecken på gängets effektivitet och styrka, men ett stort revir kräver många gängmedlemmar.

Förutom att bedriva olaglig verksamhet slåss gängen ständigt med varandra för att utöka sina revir vars gränser varierar beroende på deras segrar och förluster.

MetroPol har insett att gängen utrotar varandra, men det finns alltid något nytt gäng som övertar efter ett gammalt. Ibland genomför MetroPol stora utrotningsaktioner där de med våld rensar bort gängen från ett område, men det dröjer inte länge förrän ett nytt kommer. I några regioner har MetroPol försökt med att infiltrera gängen med specialutbildade agenter, eller använder skuldsatta brottslingar som spioner, för att få reda på gängets struktur och har sedan kunnat arrestera eller utplåna hela gäng. Resultaten har varit ganska tillfredsställande och hos vissa gäng har en paranoid skräck för infiltratörer spritt sig, vilket har lett till interna uppgörelser.

Vissa gatugång har utvecklat en viss romantisk lojalitet inom gänget och strider med andra gäng är rättvisa och ridderliga. Rättvisa och hämnd är ett motto, ära och lojalitet är viktigt. Många andra gäng är bara brutala och hålls sammansvetsade med hjälp av skräck, hot och terror, vilket har visat sig vara effektivast till en början. Dessa blodtörstiga gäng brukar inte bli särskilt långlivade om inte antalet medlemmar är många.

En liten och ovanlig kategori av gatugängen är de som inte syns eller utmärker sig i gatustrider, utan håller sig i skymundan och leds av en smart och skärpt ledare som använder sig av intelligens för att uträtta sin brottsliga verksamhet. Dessa gäng utgörs främst av datorhackers/crackers som istället för våld hotar med förstörelse av datorprogram. De vet hur man tar sig in i datorsystem, de vet hur de planterar in virus i systemet, de vet hur de kan

ställa till med kaos hos företag och affärer som har känsliga säkerhets- och datorsystem...

Ett gatugäng har en viss, bestämd stil, både i sitt sätt att bedriva sin verksamhet och i sättet att uppträda, prata och klä sig. Utseendet är viktigt för ett gäng. Det är viktigt att det syns vilket gäng man tillhör, för det är en stolthet — en trygghet. Därför har de ofta mycket utmärkande kännetecken, vilket även kan betraktas som en svaghet då de är lätta att identifiera och känns igen av MetroPol. Nästan alla gäng använder sig av cybernetisk kosmetika som olika sorters linser (extrema färger, spegellinser), cybernaglar (färg och motiv ändras enkelt med en speciell RGB-pennas beröring. I pennan ligger färgen eller motivet programmerat), cyberdesignade frisyrer (krämer och elektriska impulser ändrar hårets form och färg), parfymmodulatorer (utsöndrar önskade dofter), löshud (för att dölja ärr, sår, tatueringar och hudsjukdomar), cybertatueringar, m. m.

Gatugängen dominerar gatubilden nattetid. Det är då de slåss, utmanar och provocerar andra gäng och visar prov på sin styrka. Gängen har sina danshak och barer de hänger på och de brukar ligga i det revir som är deras. Om ett annat gäng gör intrång på deras ställen eller i deras revir antas det som en provokation och utmaning och blodiga strider kan uppstå efter en kort och spydig konversation.

EXEMPEL PÅ GATUGÄNG

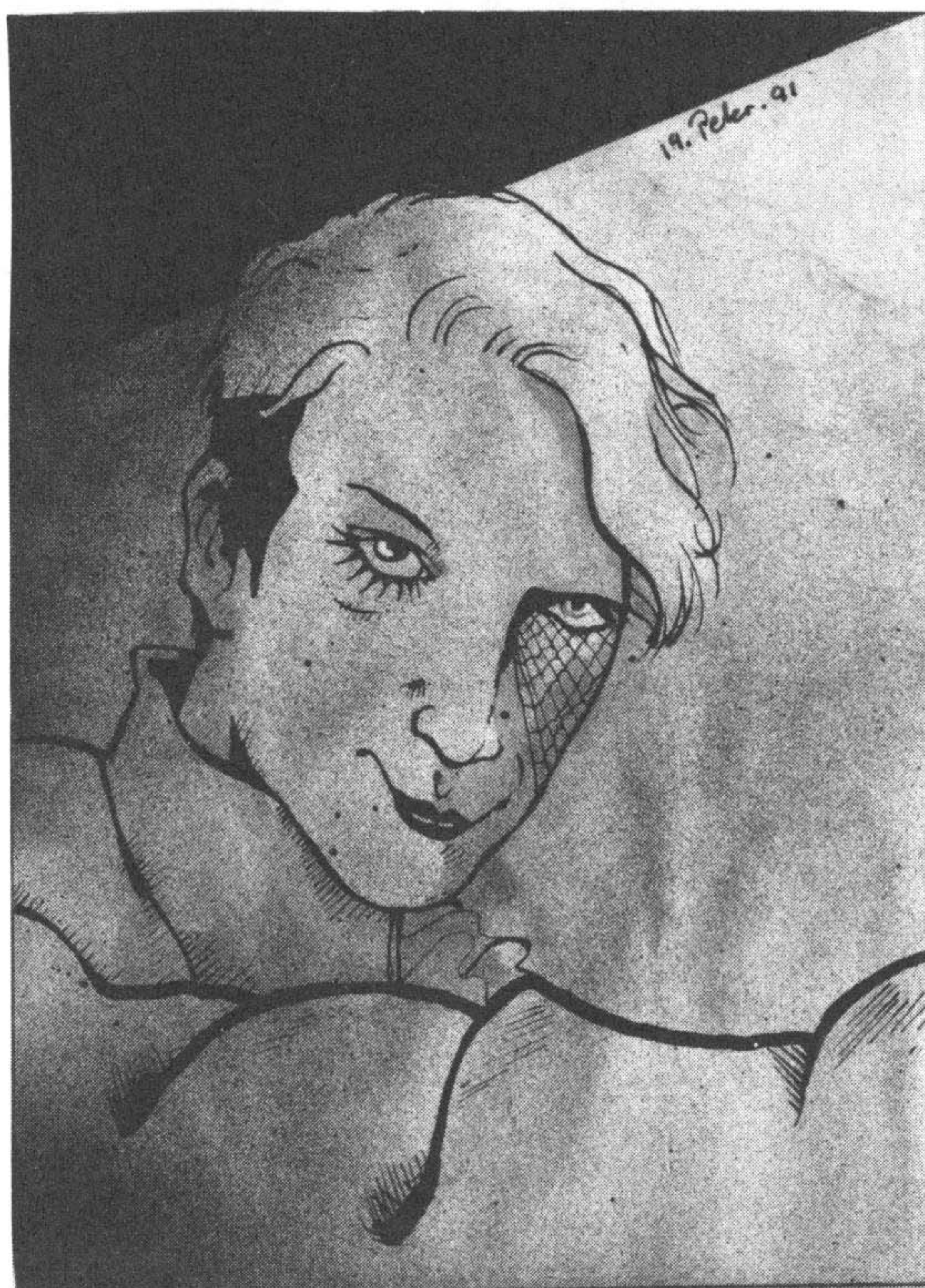
Följande beskrivningar av gatugäng skall ses som exempel som du kan lägga in där du tycker att de passar in i din kampanjmiljö. De skall ses som inspirationsgivare snarare än som regler.

NEW MODEL GENERATION

New Model Generation består endast av sju medlemmar. De kommer från rika familjer, går i högskolan och läser till högavlönade tekniker och vetenskapsmän och betraktas som helt normala och ytterst skötsamma. Deras främsta intresse är dock våld och när mörkret faller på träffas de i sin lokal, tar på sig sin kvällsuniform och tar luftbanan till de våldshärjade regionerna för att slåss, våldta och knarka. De tycker om att provocera sina offer, som de försöker driva till vansinne genom att leka katt och råtta med dem. De har varit misstänkta för brott, men har aldrig dömts. Deras samhällsklass och intet ont anade föräldrar har räddat dem.

Utseende: De klär sig i svarta kängor med höga skaft, ljus-grå byxor, vit kråsskjorta, vit väst och vita handskar. Ansiktet är vitsminkat och ögonen är svartmålade och spindelväv är målat över högra ögat och kinden. De har svart läppstift utsmetat över munnen. Om det behövs klär de sig i halvlånga, ljusgrå överdragsrockar.

Vapen & Utrustning: De föredrar att slåss med bara



händer, men behövs det så använder de sina stiletter. I sin lokal i hemtrakten har de även varsin skottsäker väst och tillsammans äger de ett avsågat hagelgevär, en ingram (k-pist) och en Glock 17 (automatpistol) som de tänker använda om det verkligen skulle hetta till någon gång. De har ingen licens.

Inkomster: Det här gänget skiljer sig lite från de flesta andra gatugäng på så sett att de inte har något direkt revir och inte sysslar med någon olaglig inkomstgivande verksamhet, förutom att de tar sina offers värdesaker och kontanter. De är helt enkelt sjukligt roade av gatuväldet. De får tillräckligt med pengar av sina föräldrar.

Övrig sysselsättning: Våld, våldtäkt och drogmissbruk

SHARP SPARKS

Sharp Sparks är ett omtalat och fruktat motorcykelgäng. De är utspridda i stora delar av många städer och utgör alltså en ganska stor organisation. Varje gäng består av minst 10 medlemmar, men brukar ha 30-50 st, mest män, som på sina motorcyklar glider från region till region och sprider skräck och terror omkring sig vartän de kommer. De håller sig till nöjesområden som snart blir folktomma om inte nöjesfolket betalar höga skyddsavgifter till Sharp Sparks. Gänget brukar sällan hålla sina löften om beskydd,

förr eller senare river de danshak efter danshak och miss-handel och mord följer i deras spår.

Motorcykelgänget är smart nog att ge sig av från brottsplatsen efter det att de röjt där och innan MetroPol hinnit sätta in specialstyrkor. MetroPol kan inte gripa ett helt gäng utan förberedelser och hjälp av SVOT-styrkor.

Det är inte många som direkt inser att de har med Sharp Sparks att göra med, men känner till deras rykte. När Sparks har kommit till ett ställe är det för sent att göra något åt det. Det är ovanligt att de kommer tillbaka till samma ställe två gånger. De kommer inte tillbaka förrän mardrömmarna om deras första påhälsning slutar...

Sharp Sparks har strikta regler i sitt gäng och en medlem dödas om han lämnar gänget, om han lyckas fly har han ett pris på sitt huvud för resten av sitt liv. De interna uppgörelserna är blodiga och brutala.

Utseende: Långt hår, skägg, spegelglasögon eller spegellinser, höga stövlar, slitna kläder, västar och kedjor. En särskild stil av noggrant utförda tatueringar används av Sharp Sparks. Ett annat kännetecken är deras långa halsdukar som skiljer sig från den övriga klädseln genom intensiva färger. Medlemmarna är storvuxna, råa och uppkäftiga.

Vapen & utrustning: Förutom sina påkostade och välpolerade märkesmotorcyklar (ofta utrustade med vapen, spikar, olje- eller rökutsläpp, mm) och få personliga tillhörigheter äger de inte så mycket annat. Några äger hagelgevär eller hagelpistol. Det är Sharp Sparks favoritvapen om det skulle hetta till ordentligt, annars

föredrar de att slåss med de tillhyggen de kan komma över när det blir strid. Kan de slåss de barhänta, många mot en.

Inkomster: Falsk beskyddarverksamhet av folk i nöjesbranchen. De tar upp avgiften, håller sig lugna ett tag och sedan ödelägger de området. Stora gäng har ödelagt hela gator innan de försvunnit med pengar och värdesaker på sina motorcyklar. Ibland kidnappas folk och många återfinns aldrig utan lämnas antingen i ett slumkvarter eller går med i gänget efter hot och hjärntvättning.

Övrig sysselsättning: Sharp Sparks älskar livet på motorcykeln, att få susa fram fritt efter gatorna och känna vinden vina omkring dem. När de inte är upptagna med att vandalisera och slåss beger de sig till mer fridfulla stadsdelar som är förfallna och övergivna och tillbringar sin tid med att åka omkring eller anordna interna tävlingar och kappåkningar.

BITS

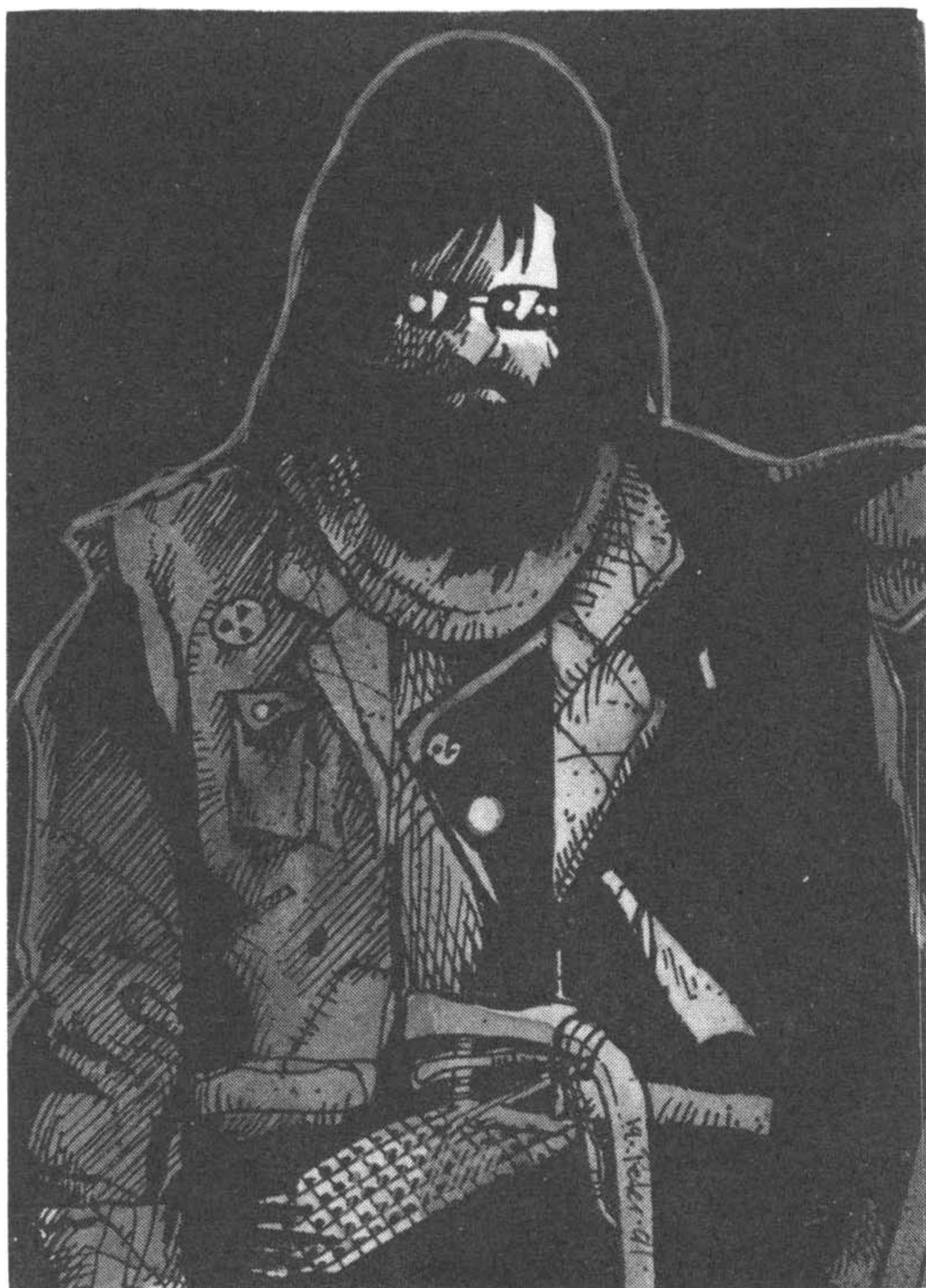
Bits sysslar med datorbrottslighet, hacking och cracking. De är mycket begåvade i datorämnen men använder färdigheterna i olagliga syften. De har många medlemmar och de behöver inte nödvändigtvis vara koncentrerade på ett enda område, utan finns överallt. De har ett hemligt kontaktnät och kan nå varandra vart som helst, världen över. Ett gemensamt cyberkosmos i cyberzonens labyrinter lär också finnas. De utövar sin brottsliga verksamhet mot företag som inte har alltför säkra datorsystem. Genom att hota ett företag med att aktivera virus som de redan har planterat in i deras datorsystem pressar de företaget på pengar. Det är billigare att betala säkerhetsavgiften till utpressaren än att byta ut datorsystemet eller desinficera det.

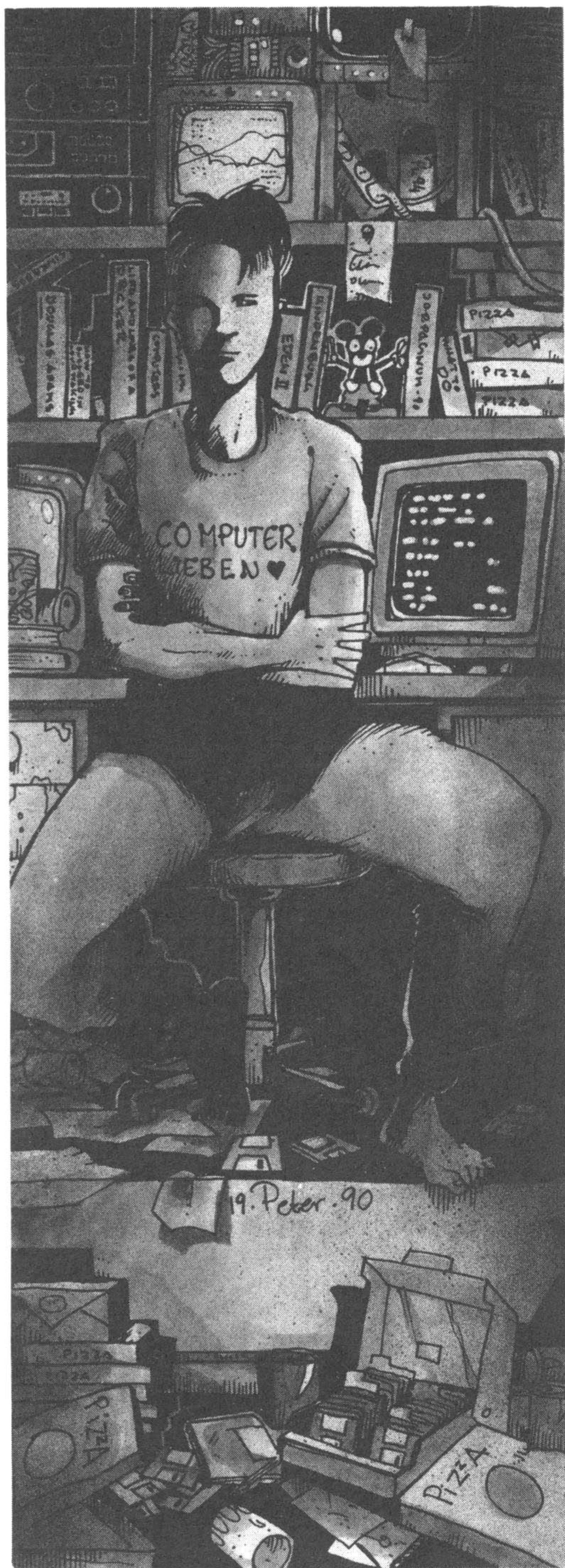
Stora strider mellan de olika datorgängen pågår ständigt, men görs i det fördolda, i cyberzonens värld. Den här typen av gäng är de enda som sköter sin verksamhet från hemmet med hjälp av sin hemdator. Pengarna de tjänar använder de för att köpa avancerad hårdvara för att kunna ta sig in på nya företag med säkrare skyddssystem. Mjukvara själ de från företag eller byter till sig av andra hackers och crackers.

Mindre smarta datorbrottslingar åker snabbt fast, men de smartaste fortsätter att tjäna stora pengar så länge de förblir smartast. Den bästa datorbrottsligheten är den som aldrig märks, som t. ex. många men små ekonomiska transaktioner, men då måste hackern lyckas ta sig genom svåra säkerhetsspärrar.

Utseende: Datorbrottslingarna brukar i regel vara ganska unga. De har annat för sig än att bry sig om sitt utseende och sin hygien. Hemmets persienner är neddragna, belysningen är dunkel, det är rörigt och golvet täcks av skräp som snabbmatsförpackningar, rester, elektrisk utrustning, disketter och programmanualer.

Vapen & utrustning: Bits har inget annat vapen än sin dator. De brukar skydda sig från att bli gripna genom att plantera in formatteringsprogram i somliga företags datorsystem och hotar med att dessa aktiveras om de grips. Deras utrustning består av påkostade datorer med mycket pro-





gram. MetroPol tjänar mycket på att sälja deras utrustning när de har gripit dem.

Inkomster: Alla medlemmar betalar en avgift till Bits ledare och är skyldiga att kopiera alla ny programvara de kommer över till ledaren. Varför ska man överhuvud taget bli medlem? Jo, ledaren har koder och mioplantkartor över vissa delar av några MetroPolstationers datorsystem och kan frige de medlemmar som åker fast. Det är svårt, men möjligheten finns. En annan anledning att bli medlem i Bits är att tillgången på olaglig hård- och mjukvara är stor och billig. De säljer mioplantkartor och anfalls- och försvarsprogram.

Övrig sysselsättning: Datorspel

DNA (DEFORMED NOODLES OF THE ANTIQUITY)

DNA är ett gatugäng vars medlemmar är mutanter och de lever i underjordens kanaler, kloaker och övergivna tunnlar. Mutanterna utnyttjar tunnelsystemen till att gömma sig och till att förflytta sig utan att synas. Genom att klättra upp ur kloakerna kan de ta sig in i en del byggnader som de plundrar på allt av värde. Mutanterna håller sig undan från gatorna för att undvika bråk. Normalt folk hatar mutanter och anser dem som lägre stående varelser och skyller brottsligheten på dem (vilket i det här fallet är motiverat).

DNA är ett stort gäng med ca hundra medlemmar i alla åldrar. De har sitt högkvarter i ruinerna av en gammal stad som är överbyggd av en modern stadsdel som mutanterna plundrar och tar ut beskyddaravgifter från.

Utseende: Mutanterna har mycket individuella utseenden. Gemensamt är att de alla är osmakligt fula och försöker dölja sitt uppseendeväckande utseende med rockar, hattar, kåpor, masker och handskar när de tvingas vistas bland vanligt folk.

Vapen & utrustning: De använder den utrustning de kommer åt och äger alla möjliga vapen. Handeldvapen är dock sällsynt.

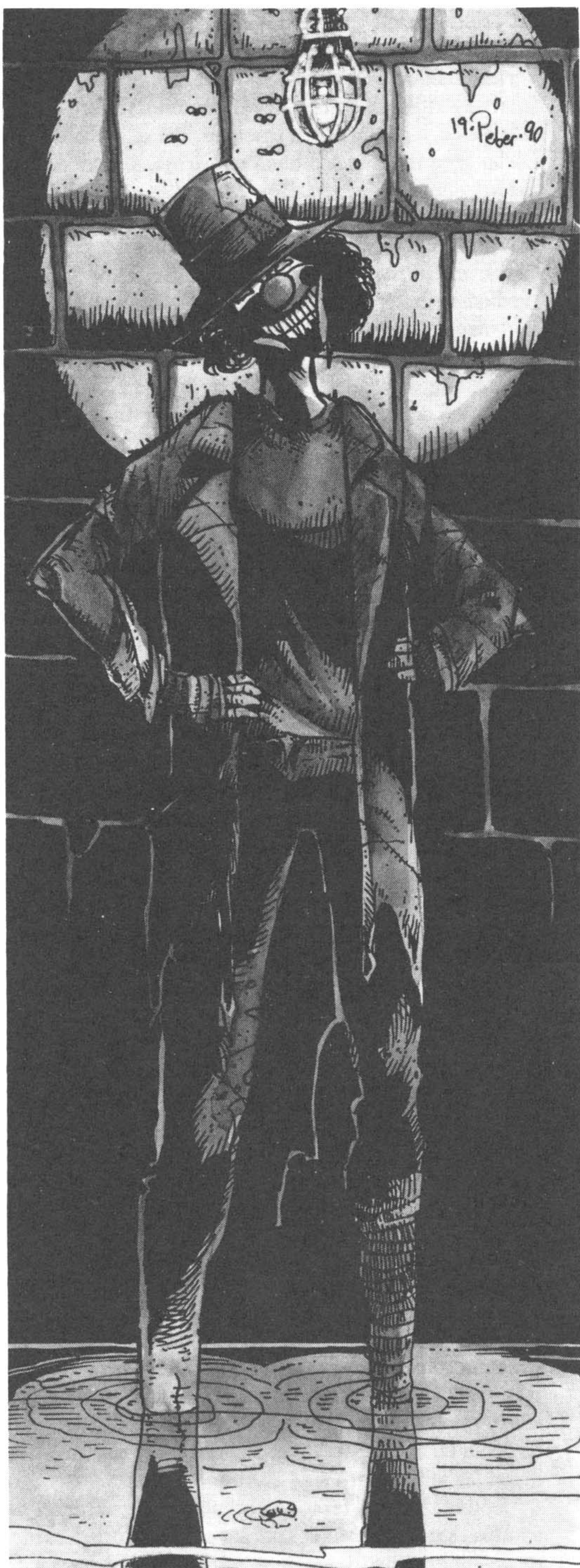
Inkomster: Stöld och beskyddarverksamhet. Sysslar även med rån och säljer de droger de kommer över eller lyckas framställa själva.

Övrig sysselsättning: Ingen särskild

FIGHTING GENERATION

Fighting Generation är ett gäng med drygt ett dussin medlemmar som tränar på samma stridskonstklubb. De slåss med alla andra klubbar i deras område, river ned andra klubbars affischer, hotar nybörjare så att de ska börja på deras klubb istället. Fighting Generation låter andra klubbar finnas, om de betalar höga skyddsavgifter. Deras främsta hobby är att slåss och använda stridskonsten på ett effektivt sätt. De tar inga droger, det försämrar deras stridsduglighet.

Deras tränare är också gängets ledare. Han är dock själv aldrig ute och slåss på gatorna, men uppmuntrar sina elever till det: "Det är gott. På gatan lär ni er livsfarenheter. Glöm inte att det är bara de bästa som klarar sig." Fighting Generation är de som i klubben verkligen gör det på heltid, de



andra klubbmedlemmarna ställer upp för Fighting Generation när det behövs. Då och då utmanar klubbarna varandras gäng och vilda gatustrider bryter ut.

Fighting Generation slåss även med vapen, men bär dem inte alltid med sig eftersom risken för att åka fast för olaga innehav är ganska stor.

I övrigt präglas klubben av asiatisk disciplin och tradition, men det utövas oseriöst och brutalt.

Utseende: På gatan bär de lätta tyg- och gummiskor och pösiga träningsbyxor i olika färger. Under deras jackor med neddragen dragkedja har de bar överkropp. De har långt hår uppsatt i en hästsvans i nacken. De måste alltid ha hästsvans när de strider och den som rör deras hästsvans ska dö, så är regeln. Hårbandets färg visar grad och titel.

Vapen & utrustning: Asiatiska närstridsvapen av olika slag, kastvapen, svärd, katana, om de ska ge sig in i en farlig men viktig strid.

Inkomster: Beskyddarverksamhet och rån

Övrig sysselsättning: Fysisk träning

CAT'S CLAW LAW

Cats Claw Law är ett sammansvetsat gäng hemlösa ungdomar som är lojala och ärliga mot varandra. Deras regler är hårda men deras lojalitet håller dem samman. Heder och ära är viktigt för gänget, men de är väl medvetna om att på gatan finns det inget som är fegt, allt är effektivt och därför har de ingen klassisk ridderlig syn på gatustriderna. De genomför sina välplanerade uppgifter i det fördolda med ett stänk av finesse. Medlemmarna är duktiga på att smyga och skickliga i andra vighetsbaserade färdigheter.

I Cats Claw Law finns det sjutton medlemmar, tio killar och sju tjejer. Droger är förbjudna av gänget, men det förekommer ändå fast i liten omfattning.

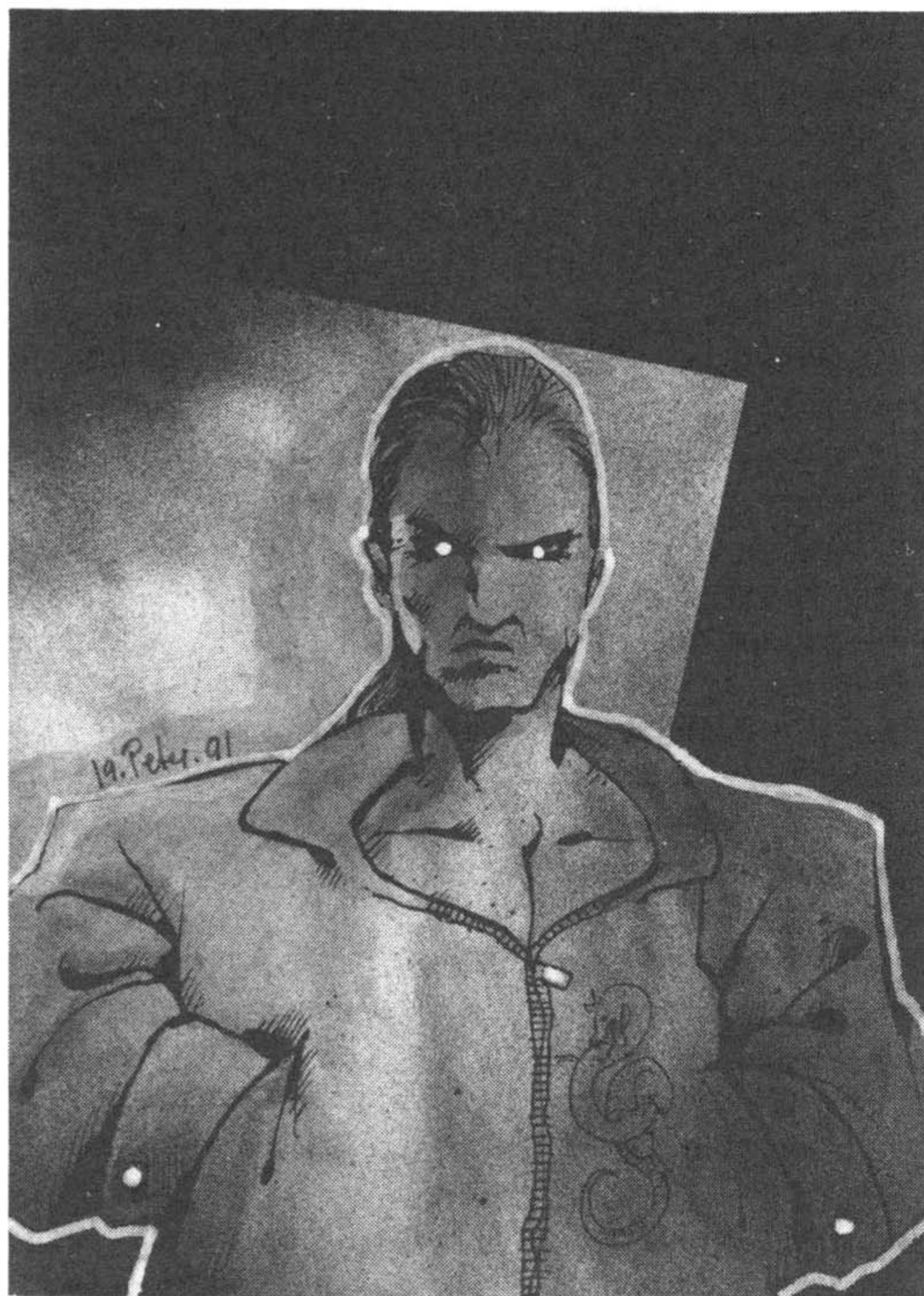
Gänget undviker brutala metoder, men kan vara mycket duktiga på att slåss när det behövs. De tränar kung-fu katt- och tigerstil och har ett klor konstruerade av böjda knivblad fastsatta på en pinne. Knivbladen sticker fram mellan fingrarna när handen är knuten. Deras verksamhet går ut på att smyga sig in i byggnader och affärer som en småtjuv, ta allt av värde och smita ut utan att de har blivit upptäckta och därför krävs enorm skicklighet i fingerfärdighet och rörliga manövrer. Ett perfekt brott är det brott som inte upptäcks.

Utseende: De klär sig uteslutande i svarta kläder av tyg och lite läder.

Vapen & utrustning: Klohand. De har all möjlig utrustning som en väl utrustad inbrottstjuv ska ha. Klätterutrustning för fasader, kodknäckningsapparater, IR-linser, osv. Det är inte mycket av utrustningen som är modern. Det är svårt att komma åt bra tjuvutrustning då de inte har så mycket pengar att röra sig med.

Inkomster: Inbrott och beskyddarverksamhet

Övrig sysselsättning: Roar sig med att gå på danshak, undviker bråk med andra gäng så länge de håller sig utanför deras blygsamma — men rika — revir.



BROTTS- SYNDIKAT

Ett brottsyndikat är en benämning på maffior och triader vars huvudsakliga inkomst är beskyddarverksamhet, smuggling, drog-, vapen och cybernetisk handel. De har i regel ett företag som fasad för sin verksamhet — ett företag som oftast endast finns till för att förklara den ekonomiska omsättningen. Brottsyndikat är så gott som alltid hemliga och syns aldrig utåt.

Brottsyndikatens verksamhet finansieras av organisationens fasadföretaget eller av andra existerande företag som ser vilka förtjänster det kan finnas i den organiserade brottslighetens värld. De kan också få ekonomisk finansiering genom illegala företagskarteller.

Ett brottsyndikat brukar ofta stödja gatugängen i deras område och använder gatugängen till att utföra dåd men framför allt är gängen brottsyndikatens viktigaste länk i distributionskedjan. Gatugängen utnyttjas till försäljning av droger, smuggelgods, vapen, stöldgods, m. m., på den svarta marknaden, utan att brottsyndikatet självt riskerar att åka fast för det.

Kontakter är viktigt för ett brottsyndikat. De måste veta vem de kan köpa den önskade varan av, hur den ska kunna smugglas in i deras område, etc. Det är ovanligt att

ett brottsyndikat drivs av en eller bara några få personer, utan det brukar vara mellan fem till tio personer som sköter verksamheten. Många brottsyndikat har krossats av de interna strider som ofta uppstår i en brottslig organisation när den börjar ta form, blir framgångsrik eller när en ledare börjar göra misstag och hans roll ifrågasätts av de övriga medlemmarna.

Företag som av ekonomiska redovisningsskäl är lätta att använda som fasader till ett brottsyndikat är restauranger, nöjesställen, spelhallar samt film- och mediadistributörer. Det är nämligen svårt att kontrollera inkomsterna för sådana inrättningar.

MetroPol ser brottsyndikaten som den farligaste typen av brottslighet och det finns fall där MetroPol tvingats göra avtal med organisationen för att inte gå under. MetroPol kan sällan gripa medlemmarna i ett mäktigt syndikat som är försiktigt och har mycket pengar och folk på sin sida. MetroPol blir därför tvungna att sätta in S.V.O.T- och andra specialstyrkor och agenter för att bekämpa de olagliga organisationerna och kartellerna.

Mutor, mord, hämndaktioner och intriger hör till brottsyndikatens vardag och om MetroPol lyckas få fast någon ansvarig finns det vanligtvis inga spår eller bevis på att något brottsyndikat ligger bakom. Och om det skulle finnas några bevis brukar alla vittnen snabbt råka ut för en 'olycka'. Viktiga personer som råkar ut för misstankar eller arresteras blir snart fria när organisationen betalar deras frihet, eller mutar sig till den.

RÖDA DRAKEN- TRIADEN

Professor W blir glad när han ser resultat. Goda resultat. Era resultat, Herr Neuschmidt, är inte goda. Er senaste beställning var mindre än den förra. Professor W blir inte glad på er, Herr Neuschmidt. Olyckor har en tendens att dyka upp på de mest underliga ställen när professor W är på dåligt humör. Därför måste NI, Herr Neuschmidt, göra honom på gott humör, annars är det fler än han som blir ledsna. Frågor...? Verkställ!

Röda draken-triaden är en omfattande droghandlar-organisation med hela världen som operationsområde. Den är uppbyggd på extrem sekretess för att omöjliggöra att ledarna spåras. Därför vet heller ingen riktigt hur stor triaden är eller hur många personer som ingår. Endast beroende på att alla dess medlemmar bär triadens tatuering, tre röda drakklor på vänster axel, så har man kunnat konstatera att de verkar globalt. Tatueringen är å andra sidan en livförsäkring; endast MetroPoliser och SVOTare är så dumma att de dödar en medlem av Röda drakens triad, och till och med dessa får alltid ångra sig — alltid.

Röda Draken-triaden befattar sig aldrig med småskurkarna som säljer knarket på gatan, och detta är en av anledningarna till att de så sällan syns. De har i stället 'återförsäljare', grossister, som i och för sig är maffiabossar

i sina städer men ändå bara småfolk i de här sammanhangen. Dessa återförsäljare är inte medlemmar i själva triaden, utan köper bara varorna från dess försäljare.

Försäljarna utgör den lägsta nivån i triaden, och har sitt ursprung i slummen. Hundratals barn kidnappas varje år och förs till triadens högkvarter, där de får en ytterst målinriktad uppfostran tills de är 10 år. Då väljs de tio-femton mest lämpade ut till försäljare, medan resten 'försvinner' eller sätts i slavarbete i produktionsleden. För de som väljs ut väntar ytterligare minst 12 års träning innan det är dags att börja arbeta 'på fältet'.

Triaden har även en egen SVOT-styrka som enbart sysslar med hämndaktioner. Man har nämligen som ett slags hederkodex att ingen medlem i triaden någonsin får dödas utan att hans baneman också dör.

Utseende: Inget speciellt förutom en tatuering på vänster axel — tre röda dracklor som sitter ihop vid 'knät'.

Vapen & utrustning: Varierar, men är så gott som alltid ytterst sofistikerad och högklassig.

Inkomster: Droghandel — från produktion till försäljning till 'grossister'. De befattar sig aldrig med de som säljer drogerna på gatan, utan använder sig av ett dussintal mindre återförsäljare i varje MegaCity.

Övrig sysselsättning: Okänt, men av allt att döma även handel med UAO-cybernetik och -vapen.

DIVISIONE SFORZA

"Godkväll, det här är Luigi DiBaggio för TTG i centrala Milano. Det ni ser bakom mig är resultatet av nattens stridigheter mellan MilanPolizia Centrale och en kontingent ur Divisione Sforza. Eldstriden är med sina hittills 67 dödsoffer den allvarligaste sammandrabbningen sedan 'Sforza-kriget' inleddes i augusti 2090. Inspektore Lucano har just gått ut med en officiell mediebuletin som säger 'de relativt stora förlusterna för MilanPolizia Centrale', 43 dödsfall hittills, 'beror på att Divisione Sforza genom okända kanaler har fått tillgång till ytterst sofistikerade vapensystem..."

Divisione Sforza är en typisk italiensk maffia med de 'klassiska' områdena prostitution, droghandel, kidnappning/utpressning, vapenhandel och beskyddarverksamhet på programmet. Det skrämmande med Divisione Sforza är att de har stora resurser, högt uppsatta kontakter i MetroPoliskåren, samt att de är totalt hänsynslösa. De har sitt ursprung i Milano men razzior mot liknande organisationer i andra städer, världen över, har visat att de har vissa förgreningar även utanför sin 'bas'. Divisionen, som den vanligtvis kallas, har växt till att bli en av de större globala brottsyndikaten.

Som vanligt med denna typ av sammanslutningar så har inte polisen kunnat finna bindande bevis mot Divisionens toppar i de fall som de gjort misslyckade operationer. En man vid namn Guido Lucia Mentore har ett flertal gånger ställts inför rätta men undkommit alla gånger utom en, då han dömdes till livstids rehabilitering, men fritogs i ett fruktansvärt blodbad strax utanför rehabiliteringsblockets murar. Numera har han §64-status (motsv. diplomatpass) i Santiago de Colombia och kan därmed automatiskt undslippa det mesta.

Vapen & utrustning: Sofistikerad. Agenterna har tillgång till det mesta inom cybernetik, även avancerad UAO.

Inkomster: Främst droghandel (importer från Sydamerika) och vapenhandel

Övrig sysselsättning: Divisionens lokalgrupper sysslar med omfattande beskyddarverksamhet, prostitution och kidnappningar för att finansiera drog- och vapenhandeln. Det har emellertid aldrig funnits bevis för denna koppling.

PRÄSIDENTGERÄTE SÜDOST

Fallet 'Präsidentgeräte SüdOst' är ytterligare ett exempel på hur man kan ta en megakorporation som täckmantel för en brottsverksamhet. På pappret är PG-Süd ett dotterbolag till Berliner RiesenFinanz (BRF) och fungerar som inköpare och leverantör av elektroniska mätinstrument till BRFs produktionskedjor. I själva verket består siffrorna i PG-Süds bokföring av inkomster från industrispionage och smuggling av högteknologi. Företaget arbetar ytterst diskret och använder ytterst sällan våld (detta står BRFs InterPol för). En känd arbetsmetod är att en ung, lovande, utfattig, nedgången hacker handplockas från gatan för att få specialutbildning och ett ordnat liv. Han erbjuds arbete hos en konkurrerande megakorp och förutsätts i gengäld förse PG-Süd med kvalificerat hemlig information samt, i vissa fall, även utrustning. Det har förekommit att dessa hackers har fått explosiva ryggmärgsinplantat som automatiskt exploderar vid 'illojala handlingar'.

Vapen & utrustning: Allt inom elektronik och cybernetik, även det senaste inom UAO. Vapen används ytterst sällan, men BRFs InterPol och privata SVOT-styrka står till förfogande i krissituationer. Företaget har använt robotar (både strids- och tekniker-) till vissa operationer.

Inkomster: Industrispionage. Smuggling av högteknologi, främst till megastäder som belagts med globalt embargo, t. ex. Pretoriaburg.

Övrig sysselsättning: —

IDEOLOGISKA ORGANISATIONER

De stridande enheterna i de ideologiska organisationerna kallas vanligtvis för terrorister. Deras dåd kallas för terrorism.

Medlemmarna har ideologin gemensamt och arbetar för sin sak. De är fanatiskt övertygade om att deras ideologi är den riktiga och ger inte vika för någonting. Ideologin kan vara allt möjligt; politiska eller religiösa. Deras dåd (som omfattar allt från bilbomber och mord till kidnappning och kapning) är deras verktyg att få de som har inflytande och

makt ska göra som de vill.

Terrorister är vildsinta och oberäknliga och MetroPol har svårt att komma åt dem utan att använda specialstyrkor. Jämfört med brottsmyndigheten är de ideologiska organisationerna inte lika farliga därför att de inte har samma ekonomiska förutsättningar och sällan har många medlemmar. Men när de verkligen utför ett terrordåd är det osmakligt, omfattande och omänskligt, men ur deras synvinkel är det en nödvändighet för att få en förändring. De anser inte att de har skulden till ett dåd, det är de som inte ändrar sig efter deras vilja som bär ansvaret till att organisationen tvingades till dådet. Det är ovanligt med ideologiska organisationer som sponsras av något företag eller har andra stora inkomstkällor. De som har pengar och många medlemmar utgör ett större hot.

Terrorister har alltid varit opålitliga på grund av sin fanatiska tro, och straffet för terrorism är oftast döden eller i lindriga fall livstid i rehabiliteringszonen.

En organisation kan inte straffas för sin ideologiska inställning och sysslar inte med brottslig verksamhet som t. ex. droghandel och beskyddarverksamhet som brottsmyndighet och ungdomsgäng gör. Men om de sprider samhällsfientlig propaganda kan de (i de flesta distrikt) få böter, tvingas betala skadestånd, få fängelse eller utvisas från området.

mesta av pengarna överförs sedan till ett särskilt konto som disponeras av GAs aktionsgrupper — terroristerna.

Företag som producerar allt för mycket miljöfarligt avfall, eller exploaterar skogar i Skymningslandet, eller tömmer andra naturtillgångar, kan drabbas av GAs terrorister. De utför attentat mot företagen genom sprängningar eller ibland mot ansvariga personer.

GA är en utbredd organisation med ett stort antal medlemmar i flera städer och föreningen har ett utbrett kontaktnät. Många utav dem är passiva medlemmar som inte är medvetna om att deras avgifter finansierar terrorism. GA har mycket få medlemmar i de rikare kretsarna, de flesta tillhör lägre medelklassen.

De flesta miljöorganisationerna har blivit granskade av säkerhetspoliser och agenter men ännu har rättväsendet inte kunnat komma åt Gröna Arméns terrorister, trots att några har tagits på bar gärning efter utfört dåd.

Utseende: Aktionsgrupperna bär alltid kamouflagemönstrade overaller. Den symbol som bärs av vanliga medlemmar och bidragsgivare är en blå cirkel med ett grönt träd på.

Vapen & utrustning: Inte särskilt avancerade vapen eller cybernetik. Ingen UAO.

Inkomster: Donationer

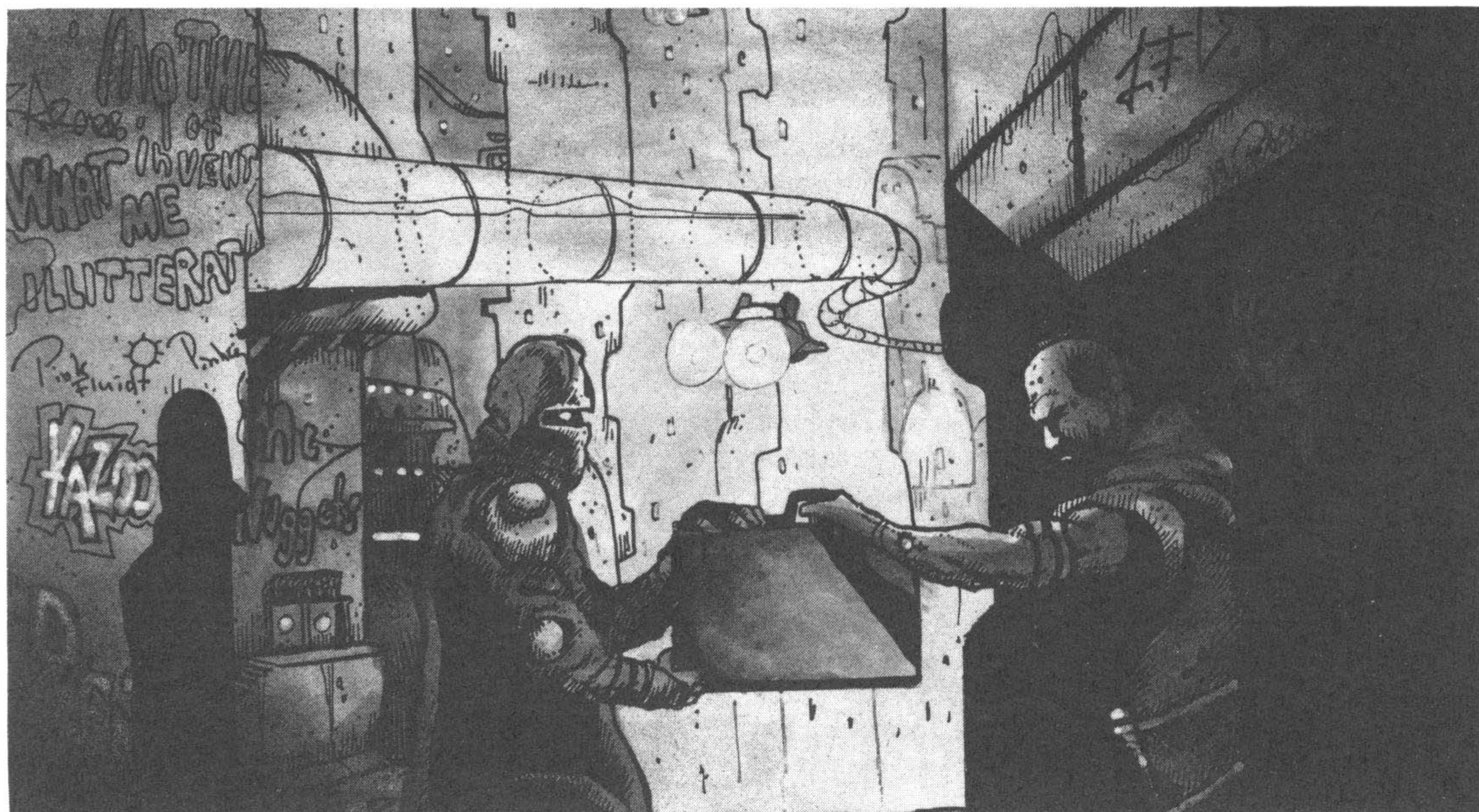
Övrig sysselsättning: Eget mediabolag

GRÖNA ARMEN

GA (Gröna Armén) motarbetar miljöförstöring och exploatering av naturtillgångar. De har en önskan de vill uppfylla — att få se blå hav och grönskande skogar. Organisationen får sina pengar genom miljökampanjer där folket uppmuntras till att donera pengar för en förbättrad miljö, men det

SAXISKA ARMEN FÖR NATIONELLT SJÄLVSTYRE

SANS är en ideologisk organisation vars mål är att skapa en



nationalstat där *staten* äger företagen, inte privatpersoner eller karteller. Oomstridd ledare för organisationen är före detta Paladin-SVOTaren Colgrim Hengist. Hans vision är att en dag utropa kunna sig själv till kung (en titel som betyder makt men vars egentliga innebörd har fallit i glömska) av Saxia. Att ett land vid namn Saxia har existerat råder det delade meningar om, men att det ska återuppstå är medlemmarna i alla fall eniga om.

Organisationens verksamhet är indelad i två grenar, där den ena inriktar sig på att skapa underlag för landets Saxia. Den ekonomiska grenen är geografiskt sett ganska spridd och sysslar huvudsakligen med inkomstgivande terrordåd som kidnappning och utpressning.

Exempel: *"Transferera 30.000 ED till angivet konto om ni vill överleva till midnatt."* Eller: *"Årade korpare. Ett av era administrationsblock kommer att utplånas av ett färggrant inferno om ni inte noga följer nedanstående instruktioner och uppfyller våra obetydliga krav. Genom er goda samarbetsvilja ska vi tänka på er den stora dagen då nationen Saxia återuppstår."*

Den andra delorganisationen skiljer sig en hel del från den ekonomiska grenen. Den kallas för frihetsbrigaden och har ett geografiskt koncentrerat arbetsområde och deras medlemmar är både väldigt hängivna och brutala. Deras mål är att riva upp stads- och företagsstrukturer inom det tänkta landet Saxias gränser vilket de åstadkommer genom att skapa kaos och anarki i staden genom mord på betydelsefulla personer, infiltreringar i karteller, terrorbombningar och för att, när tiden är mogen, gå in med en välutrustad armé och återställa ordningen. De använder sig också av en populär terroristmetod som går ut på att ockupera hela block och ta samtliga där inne som gisslan. De hotar med att döda gisslan om deras krav inte eftersträvas och om någon SVOTstyrka försöker ta sig in för att återställa ordningen hotar de med att spränga hela byggnaden. Blockkapning blev vanligt under 2080-talet eftersom det var brist på passagerarfyllda transporter och rymdfärjor som det fanns gått om på den gamla goda tiden.

Trots att organisationen har många medlemmar och att den utvecklas i snabb takt uppmuntrar inte Hengist sina medlemmar till självmordsdåd då han anser sina anhängare alltför värdefulla för att användas till sådant slöseri. Men medlemmarna är tillräckligt fanatiska för att de skulle kunna offra sina liv för 'det saxiska riket'.

Den stora tillväxten av organisationen beror till stor del genom dess lyckade kupper, mycket publicitet och därigenom har många vänsterextremister som vill se fria statsstater anslutit sig.

Utseende: SANS symbol är fyra trianglar som bildar en upp-och-ned-vänd pyramid.

Vapen & utrustning: Mycket bristfällig vad gäller skyddsutrustning och tunga vapen, men de verkar ha obegränsat med gasfilter och sprängämnen.

Inkomster: Utpressning

Övrig verksamhet: Det har hänt att SANS trupper ställt upp som SVOT-styrkor åt brottssyndikat.

STÅLSTJÄRNAN

Jimmy McClaen, direktör för samtliga fabriker i Heavy Steel Corps östra zon, beordrade att arbetsbelysningen på sitt kontor skulle släckas ned. Han lutade sig bakåt i sin hydrauliska bodyfit-fåtölj och tittade nöjsamt ut över Skytowns kvarter genom kontorsfönstret. Han log trött efter den hårda men nöjsamma arbetsdagen och längtade hem. "Samtal till direktör McClaen på linje åtta." Snabbtelefonen bröt tystnaden och lungnet och han lyfte luren och svarade artigt med titel och namn.

"Vill ni se er familj igen, direktörn?" McClaen rykte till i stolen.

"Vad talar ni om? Vem är ni?"

"Vem jag är...? Ointressant. Det är mitt ärende som är väsentligt. Din familj är i vårt förvar, och om du inte uppfyller våra krav kommer dina nära och kära att aldrig mer träffa dig i detta livet."

"Ugh," svarade McClaen chockad. Orden stockades och yrseln trängde på. Han började fumla i fickan efter lugnande preparat. Rösten i luren fortsatte:

"Vad vi vill är att du med omedelbar verkan avskedar alla dina arbetar-mutanter i samtliga av dina fabriker och ger dem enkel biljett till Skymningslandet. Gör ni det ska vi vara riktigt generösa och i sinom tid släppa din fru och dina barn. Vi hörs..."

Klick.

Mutationer har alltsedan de uppstod varit något som väckt anstöt hos vanliga människor. Därför uppstår det då och då uppstått anti-mutant organisationer. Stålstjärnan är en sådan grupp som "har tagit på sig ansvaret att rensa världen från den muterade ohyrn". De är också en omfattande och välorganiserad organisation jämfört med andra av de rent rasistiska terrororganisationerna. De vill förpassa mutanterna till 'dit där de hör hemma', ut ur städerna till Skymningslandet. De försöker uppnå sina mål med hjälp av påtryckningsmedel — kidnappning, utpressning — mot inflytelserika personer. De propagerar för stadsfolket mot mutanternas existens och menar att mutanterna inte har rätt att leva i städerna. De kostar företagen mycket, de står för nästan all brottslighet, de är odugliga som arbetare, o. s. v.

Förutom att påverka andra till att hjälpa dem köra ut mutanterna så finns det en stor del av organisationen som praktiskt arbetar på det. De skickar ut hotelser till mutanter och lämnar de inte staden dödas några av dem och om de kvarvarande inte flyttar fortsätter de med sin mordiska verksamhet. Ibland ser de till att mutanternas brott uppmärksammas av media, eller beskyller dem för brott som de faktiskt inte har begått. De startar gatustrider mot mutanterna för att deras upplopp ska förstöras genom gruppens mediakanaler. Likvidering av mutanter försöker de sköta snyggt och smidigt utan alltför stor blodutgjutelse för att undvika att dra på sig MetroPol och SVOT-styrkornas uppmärksamhet. Däremot är de mindre bekymrade över hur blodigt det blir under deras 'korståg' i Skymningslandet där de iklär sig tunga rustningar och beväpnar

sig och mördar mutanter skoningslöst där de drar fram.

Stålstjärnans högkvarter är en enorm bunker, ett gammalt försvarsverk, som ligger utanför staden och har förbindelse med staden intill via underjordiska gångar och kanaler.

Utseende: Inget speciellt

Vapen & utrustning: Ganska sofistikerad. Tillgång till automatvapen och skottsäkra rustningar.

Inkomster: Utpressning

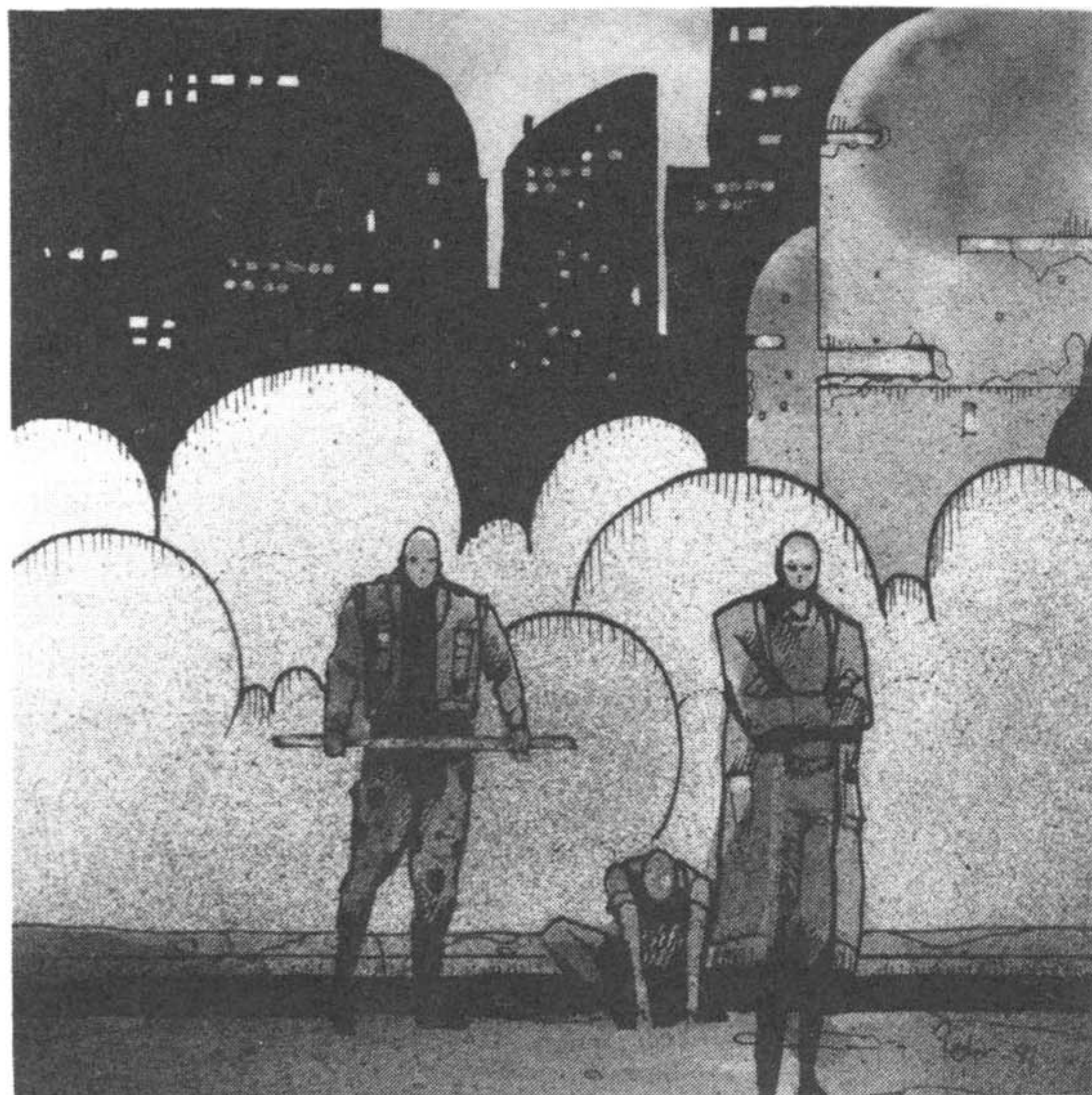
Övrig verksamhet: Okänt

UNDER- RÄTTELSE- TJÄNSTER

Underrättelseverksamhet som spioneri och sabotage tillhör också Mutants vardag men denna verksamhet tystas alltid ned; den som ligger bakom dåden vill inte ha någon publicitet, och den som drabbas vill, av affärsmässiga skäl, inte avslöja att han har fiender och att de lyckats göra ett angrepp — det förstör anseendet i affärsvärlden. Om en sabotör eller spion blir fast och det finns bevis för vilket företag Spionen arbetar för, informerar det drabbade företaget dock oftast media om vad som har hänt.

Alla vet att det alltid pågår ett tyst spionkrig mellan företagen. Även om man inte har konkreta bevis för det så vet man att det förekommer. Hur skulle annars konkurrenterna kunna uppfinna samma topphemliga produkter samtidigt; i bland lyckas de t. o. m. marknadsföra produkten innan det företag som kom på den ens har hunnit tillverka en prototyp. Varför skulle annars maskiner och program *råka* bryta ihop just när företaget är mitt uppe i ett viktigt projekt?

Sabotage och spioneri går i huvudsak till på tre olika sätt.



Dels är det anställda inom ett företag som betalas för att avslöja hemligheter till ett annat företag. Den andra varianten är duktiga cyberspacers (se Cyberzonen) som tar sig in i datorsystemen och förstör eller piratkopierar program. Det tredje operationssättet är att hyra in agenter och spioner som utrustas och sedan skickas till ett företag för att genomföra en uppgift som att spränga något, kopiera ett program eller infiltrera företaget genom att ta anställning. Dessa agenter har ofta mycket hög lön, har tillgång till det senaste i teknik och möjlighet att ändra både utseende och identifikationskort. De är utbildade som SVOTare. Företagen satsar på sina agenter, de får i regel valuta för det.

Spioner och sabotörer har kort livslängd och de slutar ofta efter några få uppdrag. Risken för upptäckt är stor och straffen är hårda. Om en spion eller sabotör döms av MetroPol är straffen oftast ganska milda — en snabb död eller livstid i rehabiliteringszonen. Men blir brottslingen tagen av InterPol på det företag han arbetar mot kan straffen bli plågsamma (ofta tortyr eller brutala förhör för att spionen/sabotören ska avslöja vilket företag han jobbar för. Det är ju ingen som vill kännas vid en spion eller en sabotör, så han kan straffas i det fördolda utan att någon saknar honom).

Tekniken i Mutant underlättar underrättelseverksamheten, men glöm inte att det också är ett viktigt redskap även för spion- och sabotagebekämpnings metoder.

Det finns några få organisationer som utför spioneri och sabotage men oftast är det företagens InterPol som specialutbildar sina agenter till att genomföra uppdragen, om de inte lyckas hitta någon cyberspacer eller muta någon som redan arbetar på företaget som de ska spionera på eller sabotera för. Underrättelseagenter är utbildade på samma sätt som SVOTare.

SKYMNINGS- LANDETS KRIGARE

Det är inte bara i storstäderna det förekommer organiserad brottslighet, utan det finns även i stor utsträckning i Skymningslandet. Brottsligheten i Skymningslandet ser lite annorlunda ut. Det finns brottsyndikat även där, men de vanligaste brottsliga ligorna är rövargång som plundrar försvarslösa farmer och byar för att få mat och bensin, eller för att komma åt rikedomar som kan säljas till städerna eller på andra ställen i Skymningslandet. Även plundring eller ockupation av drogfabriker och knarkodlingar som brottsyndikaten i städerna driver) är en inkomstkälla för många ligor.

Bensinkrig är det vanligaste, men man slåss även om andra naturtillgångar. En del ligor sponsras av företag i städerna och belönas rikligt för de råvaror de lyckas komma över.

METROPOLISEN

Brottsligheten bekämpas av flera olika organisationer och specialstyrkor, men det är inte alltid de samarbetar utan ofta konkurrerar de rent av med varandra. MetroPol är den största polisiära enheten, om man inte räknar med militären, men det är ytterst ovanligt att militär sätts in mot brottslingar. MetroPols största konkurrenter är företagens interna polis, d. v. s. InterPol. De bägge organisationerna har dock i grunden olika arbetsfält, så det är inte särskilt ofta de råkar i konflikt. En medborgare som begått ett brott mot sitt företag (spioneri, sabotage, etc.) överlämnas som regel alltid till InterPol, medan InterPol överhuvudtaget aldrig ingriper i gatuslagsmål, trafikförseelser och andra småbrott så länge de inte drabbar företaget eller någon av dess anställda.

SVOT och andra specialstyrkor är MetroPolseffektivaste brottsbekämpare när de handskas med stora brottslingar.

Förutom InterPol och MetroPol finns det ytterligare brottsbekämpare som är privata, detektivbyråer (företag) eller frilansande privatpersoner. MetroPol försöker samarbeta med dessa genom att förse dem med efterlysningar och ger belöningar för infångade brottslingar och sprängda brottsorganisationer. MetroPol tillåter inte privata brottsbekämpare att straffa brottslingar, detta är olagligt och MetroPol har ensamrätt till rehabiliteringszoner och -block. InterPol har däremot tillåtelse att straffa *anställda* i företaget så länge arbetskontraktet gäller, vilket också måste framgå i avtalet som den anställde skriver på. En anställd är ju företagets egendom.

Större företag brukar dessutom ha egna SVOT-styrkor, agenter och ibland t. o. m. militära trupper. Skillnaden är att de lyder under företagen och i regel använder annan utrustning och har annan träning, men slutprodukten är ofta ganska liknande.

ORGANISATION

MetroPol finns överallt men deras arbetsfält begränsas rejält eftersom många står under något företags beskydd och därför är de mest inriktade på den oorganiserade brottsligheten, den allmänna ordningen och arbetslösa ungdomar, vilka står för en mycket stor del av den totala brottsligheten. MetroPol är det gemensamma namnet för de styrkor som ingår där och som styrs av högkvarteret, MPHQ.

MetroPolisen består i grunden av två grenar — *distriktspolisen* (de man vanligtvis menar när man talar om MetroPol) och *SVOT-styrkorna*. De bägge styrs från ett centralt organ, MPHQ, där det administrativa sköts, särskilda mål prövas och de speciella styrkorna beordras ifrån. MPHQ står även för MetroPols egen InterPol, som sysslar med interna utredningar, kontrollerar att stationerna sköter sig, att de inte tar mutor (vilket även specialstyrkan MPHAS sysslar med), etc.. Den interna polisen hos MetroPol kallas för I.A. (Interna Avdelningen) och utreder för det mesta fall där brottslingar anklagar sin förhållsledare att ha

överskridit sina befogenheter eller då poliser går över till den brottsliga sidan.

DISTRIKTSPOLISEN

MetroPolisstationer finns utspridda överallt i alla städer. Varje station kontrollerar sitt eget distrikt. Det finns ofta fler än ett distrikt i varje block.

Det är kaos på de distriktsstationer som ligger i särskilt brottsliga områden. Poliser blir skadade eller dödade, cellerna är fulla av fångar som väntar på förhör och rättegångar, de är nerringda av folk som behöver polisens hjälp, osv. I andra distrikt där polisen är rikare och området underhålls av företagen kan stationerna vara stora lyxkontor där det är lungt och välorganiserat, men det hör till ovanligheterna. MetroPol brukar alltid ha någonting att göra. Det finns alltid anledning till att patrullera — brott pågår säkert någonstans.

Stationerna innehåller flera celler, förhörssrum, kontor och administrativa avdelningar samt övriga arbetsrum. Det finns en sambandscentral, träningslokaler, skjutbana, lagerlokaler för utrustning, verkstad och andra tekniska servicelokaler, utbildningssalar, garage, landningsplats och hangar för flygfordon, laboratorium och sjukavdelning.

Stationer byggs där de behövs, men ligger ofta ihopträngda där de får plats. Ibland kan MetroPol köpa upp en del av ett block för att få plats med en station. Säkerheten på stationerna har mycket hög prioritet.

UPPGIFTER

MetroPols främsta uppgift är att vara patrullerande poliser som ska tjäna allmänheten, skydda oskyldiga, upprätthålla den allmänna ordningen och se till att befolkningen följer lagarna. Det är ett mycket tufft jobb och det är vanligt med våldshandlingar. Dödligheten inom MetroPol är mycket hög och på en distriktstation dödas det i snitt mellan fem och tio poliser per år. Detta beror på att MetroPol är de som är först på plats där ett brott begås och brottslingarna är våldsamma. Ingen vill åka fast, straffen är hårda, och brottslingarna försvarar sin frihet med sina liv. Ibland är döden att föredra. Det som trots detta lockar medborare till att söka in till MetroPol-akademin är den mycket höga lönen, den relativa friheten samt, för somliga, spänningen.

INKOMSTER

MetroPols försäljning av fångar till företag, d. v. s. *fångemarknaden*, utgör ca 20% av MetroPols inkomster. Böter är den näst största med sina ca 25% medan företagens skyddsavgift till MetroPol är den största, ca 35%. De tjänar även på fångarnas straffarbete, ca 10%. Övriga inkomster (försäljning av licenser, donationer, försäljning av beslagttaget stöldgods, mutor, etc.) utgör ca 10%.



UTRUSTNING

MetroPol har inte så stora resurser att de kan satsa på den allra bästa utrustningen. De flesta distriktpoliser är dåligt utrustade med föråldrad utrustning. Andra distrikt kan bli sponsrade av områdets företag som förser dem med modern utrustning i stället för skyddsavgiften.

En vanlig MetroPolis har ett tjänstevapen (polisen får en laserpistol men det är ingenting som hindrar dem från att köpa sig ett eget handeldvapen), en uniform, ett koppel och en batong (i vissa distrikt används chockbatonger). Uniformens utseende kan variera beroende på stad eller distrikt men följer ofta ett standardmönster. De har en kommunikationsradio och de har tillgång till fordon (bilar, svävare, helikoptrar, pansarbilar med vattenkanoner, m. m.) och kravallutrustning som består av hjälm med visir, plexisköldar och skottsäker väst. MetroPol låter sina anställda operera in cybernetiska tillbehör, men kostnaderna måste betalas av (polismannen står i skuld till MetroPol och får arbeta av den). En polis har dock ca 10-15% rabatt på cybernetiska tillbehör. Mera utrustning har knappast en vanlig polis tillgång till.

PERSONAL

På en distriktsstation finns det en ordinarie och en ställföreträdande (vice) polischef. Under sig har de mellan fem till tio kommissarier som vardera har en eller två assistenter. En kommissarie och hans assistenter fungerar även som förhørsledare. Polismännen står till polischefernas förfogande, men kan också förfogas av en kommissarie som handlägger ett speciellt fall.

Det finns mellan 50-70 polismän på en station och dessa kan ha flera olika befattningar och är indelade i olika rotlar, se nedan. Det finns dessutom mellan 10-20 sekreterare som fungerar som administrativ personal som sköter pappersarbetet och arbetar på sambandscentralen. Därtill finns det alltid ett tjugotal tekniker som underhåller fordon och utrustning. Sjukavdelningen på stationen utgörs av fem eller fler man, som också är beredda att rycka ut på fältet (vid större polisinsatser) om det skulle behövas.

Allt som allt finns det normalt mellan 85 till 150 man anställda på en distriktsstation.

ROTLAR

Varje rotel på en station har en chef (kommissarie), en ställföreträdare (kommissarie eller assistent) och 3-5 assistenter, resten är vanliga polismän som utbildats till sina särskilda uppgifter. Alla nykomlingar blir först ordningspoliser, men efter tredje utmärkelsen kan de bli beförade och därigenom förflyttade till en annan rotel. SVOT ingår inte i distriktsstationerna utan beordras från MPHQ om ett distrikt skulle behöva kraftfullare hjälp. Dock finns det många stationer där någon SVOT-styrka kan vara ligga i beredskap eller utbildas.

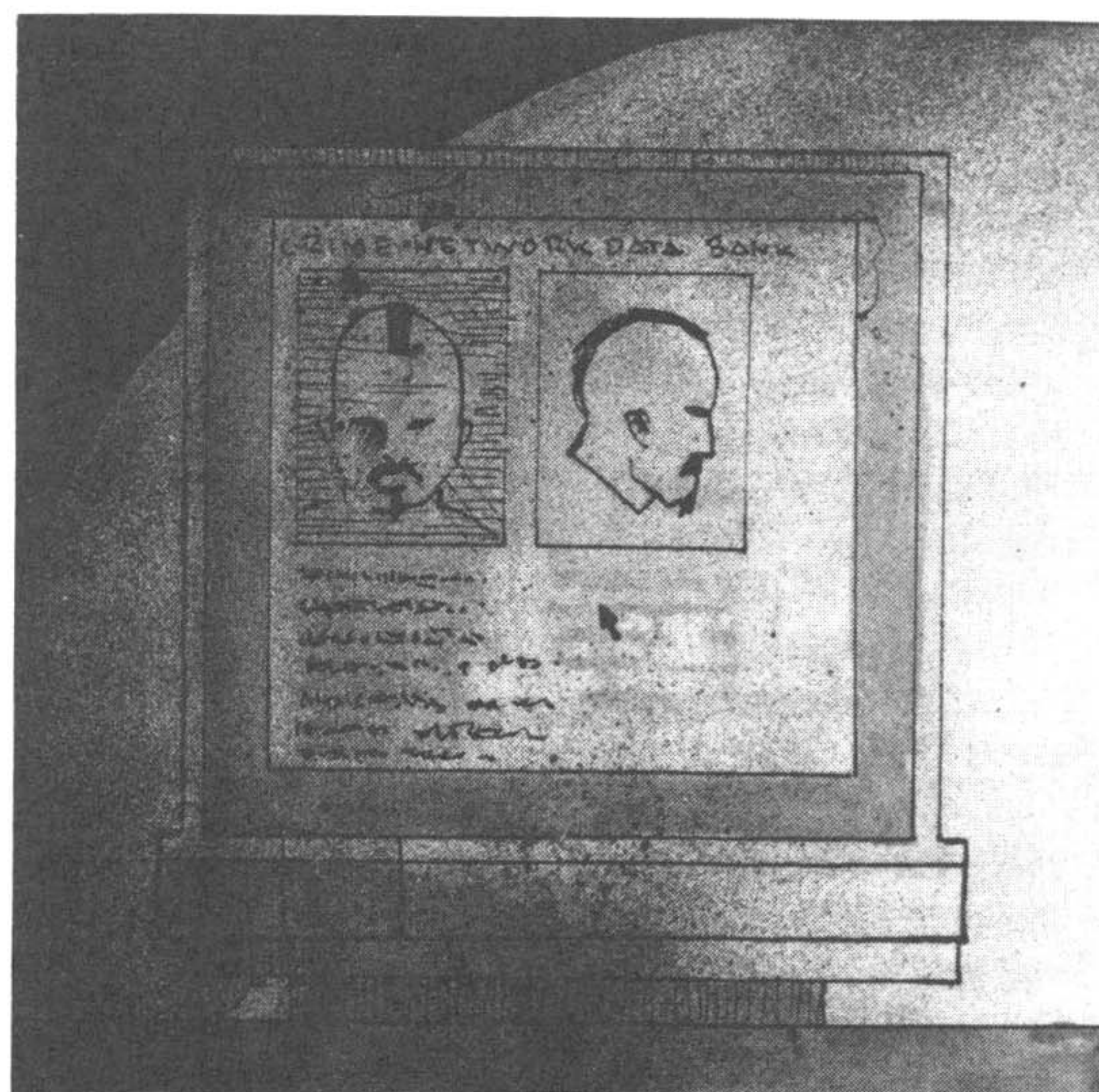
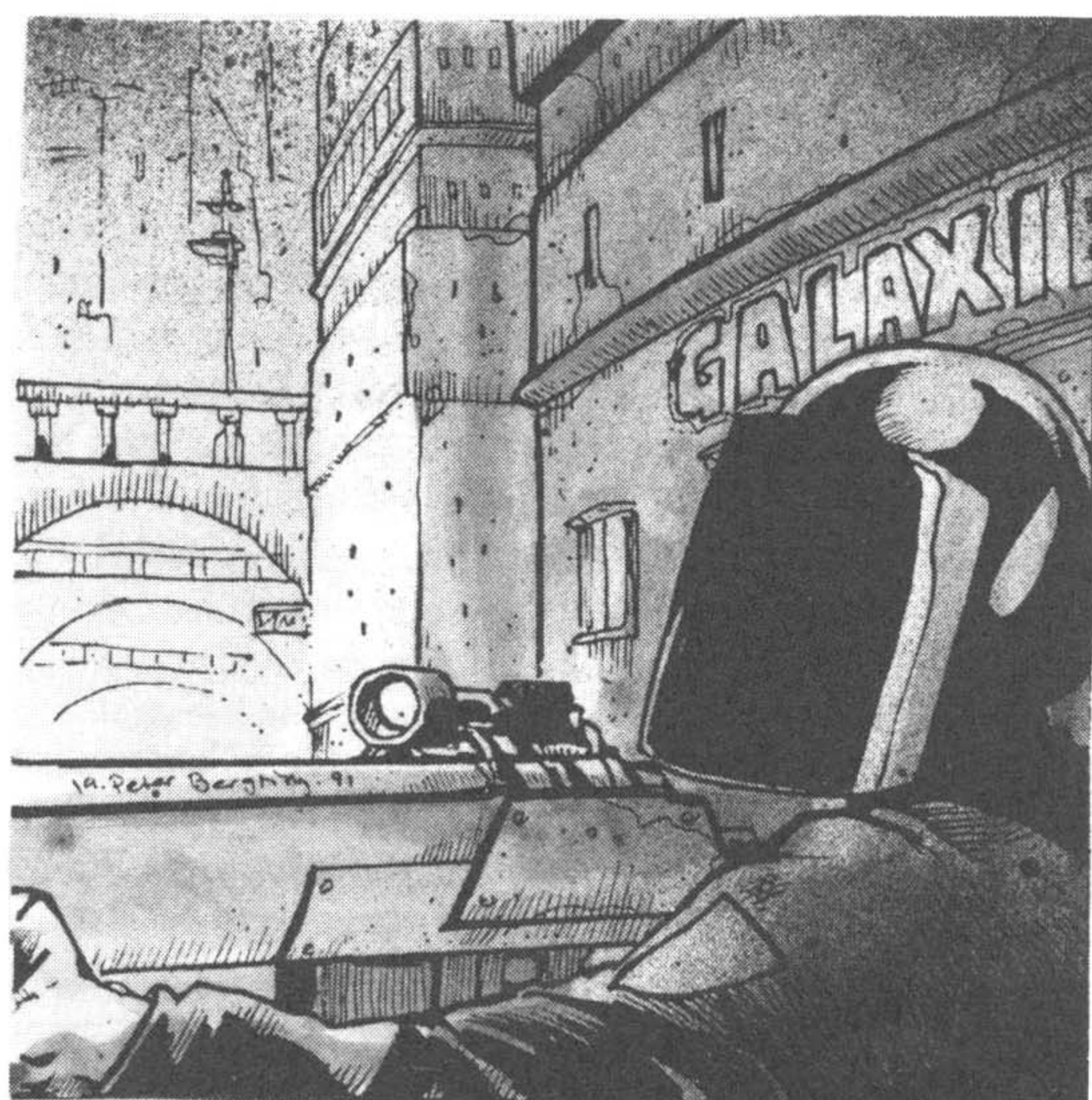


ORDNINGSROTELN

Ordningsroteln sysslar i huvudsak med patrullering på gatorna och har som uppgift att förebygga brott genom att avskräcka och upptäcka brottslingar på bar gärning. De är till för att synas och bär därför alltid uniform. Beroende på distriktets ekonomi varierar antalet fordon för ordningspolisen, i extremt fattiga distrikt patrullerar en stor del av poliserna till fots, men i rika finns det fler som använder fordon som bilar eller motorcyklar. Några använder svävar-, antigravfordon eller helikoptrar. Ordningspoliser patrullerar *alltid* två och två.

Ordningspoliserna fungerar också som trafikpoliser, en viktig post inom den allmänna ordningen.

På en distriktsstation brukar det finnas omkring 15–25 ordningspoliser.



VALDSROTELN

Poliser på våldshoteln är poliser som är tränade att gripa in i särskilt våldsamma situationer, såsom väpnade rån, gängstrider, våldsamma slagsmål, osv. De iklär sig alltid minst skyddsoverall, skottsäker väst och hjälm. De arbetar i par, men är även tränade att samarbeta i grupper för att lösa mer komplicerade uppgifter. Liksom ordningspolisen patrullerar de också, men deras huvudsyfte med patrulleringen är att de ska vara spridda över distriktet för att snabbt kunna komma till den plats där de kan behövas.

En kommissarie på våldsavdelningen är oftast civilklädd och hans främsta uppgift är att lösa mord och andra våldshandlingar på ett mer detektivartat vis. De samarbetar ofta med spanings- eller drogroteln.

Förutom tjänstepistolen har varje par ett tyngre vapen

med sig, t. ex. en laserkarbin eller en kulspruta, medan andremannen har en k-pist, automatkarbin eller hagelgevär. De har dessutom med sig tårgasgranater och handgranater när de sätts in i en speciell uppgift.

På en distriktsstation brukar det finnas omkring 10–15 poliser på våldshoteln.

SPANINGSROTELN

Spaningsrotelnns personal sysslar i huvudsak med skuggning, bevakning, skyddsbevakning och avlyssning. De används av både våldshoteln och drogroteln för att hjälpa till med särskilda jobb som de är anpassade till. De är i regel civilklädda och lätt beväpnade.

På en station finns det omkring 5–10 spaningspoliser.

DROGROTELN

Drogpolisen sysslar mycket med spaning och är vanligtvis civilklädda. Deras huvudsyfte är att finna droglangare och få fast dem så att drogförsäljning förhindras. Detta sker ofta genom att de själva låtsas vara droghandlare och försöker på så vis nästla sig in i storhandlarnas kretsar. Ett självständigt och spännande jobb som många är lockade till. Drogpolisens jobb är mycket riskabelt därför att droghandlarna är mycket vaksamma och försiktiga. Det farligaste är om det finns *golare* bland polismännen i drogroteln som pekar ut de poliser som arbetar under täckmantel. Omsättningen bland drogrotelnns personal är relativt stor.

Drogrotelnns poliser tar ofta hjälp av våldshoteln när de ska fånga stora langare. Om de lyckas upptäcka större organisationer går ärendet över till SVOT.

På drogroteln finns det omkring 10–15 poliser.

SPECIALROTEL

Många stationer har dessutom en specialrotel, även om det inte är särskilt vanligt. Specialroteln kan syssla med nästan vad som helst men dess personal är något alldeles särskilt. Det kan vara så att distriktet har några speciella problem eller har originella bekämpningsmetoder och då bildas en specialrotel vars uppgifter kan variera enormt. Det kan vara cyborg- eller robotpoliser, PSI-poliser eller annan udda personal i denna avdelning.

UTMÄRKELSER, TITLAR OCH BEFORDRAN

En polisman får en utmärkelse när han har gjort ett bra jobb eller arbetat en viss tid på samma rotel. Det krävs ett antal utmärkelser för att bli befordrad. Utmärkelserna utgörs av märken på uniformerna.

En polis börjar alltid med patrulltjänst på ordningsavdelningen och har begränsade befogenheter och är tilldelad mindre väsentliga uppgifter.

- **1:a utmärkelsen.** Polisman. När han får sin första utmärkelse kallas han för polisman och patrullerar med fordon men har fortfarande begränsade befogenheter. Det tar som regel bara några månader att få sin första utmärkelse.
- **2:a utmärkelsen.** Polisman. Befordran nummer två innebär att polismannen är fullärd och har fulla befogenheter. Detta tar som regel mellan sex och tolv månader.
- **3:e, 4:e och 5:e utmärkelsen.** Befattningsutbildad polisman. När tredje utmärkelsen har förtjänats blir polismannen förflyttad till någon annan rotel och får den utbildning som då krävs. De följande utmärkelserna ändrar inte polismannens tjänst avsevärt, utan innebär status, lönelöft och lite extra märken på uniformen. Mellan dessa utmärkelser tar det som regel ett halvår eller ett år.
- **6:e, 7:e och 8:e utmärkelsen.** Assistent. När polismannen får sin sjätte utmärkelse kan han bli utsedd till polisassistent eller välja att bli förflyttad till specialtjänst i en SVOT- eller annan specialstyrka, om han uppfyller kraven. Annars är han kvar på distriktsstationen. Mellan dessa utmärkelser går det som regel mellan tolv och arton månader.
- **9:e, 10:e och 11:e utmärkelsen.** Kommissarie. En assistent behöver nio utmärkelser för att kunna bli befordrad till kommissarie. Med varje ny utmärkelse följer chansen att bli förflyttad till SVOT eller någon annan specialstyrka. Det tar minst ett år mellan dessa utmärkelser.
- **12:e, 13:e och 14:e utmärkelsen.** Ställföreträdande polischef. En kommissarie behöver tolv utmärkelser för att kunna bli ställföreträdande polischef. 'Ställfen' har oftast hand om alla kontakter med olika InterPol i distriktet. Det tar minst ett år mellan dessa utmärkelser.
- **15:e, 16:e och 17:e utmärkelsen.** Polischef. Femton utmärkelser krävs för att bli polischef och får polischefen fler utmärkelser än sjutton stycken kan han bli förflyttad till MPHQ för att få ett mer ansvarsfullt jobb med betydligt högre lön.

INTERNA AVDELNINGEN

MPHQ har också en särskild form av InterPol. Den kallas för den Interna Avdelningen (I. A.) och en polis där har samma ställning som en kommissarie eller högre. De är oftast civilklädda och tuffa personer som är mycket kunniga i lag och ordning och förhörsteknik. De har insikt och befogenheter att rota i hela MetroPols organisation, men MP-HAS (se SVOT-beskrivningarna) står utanför I. A.s makt.

UPPGIFTER

I. A.s främsta uppgift är att utreda fall där brottslingen anklagar sin förhørsledare att ha använt illegala och alltför brutala metoder, att gripandet inte gått rätt till, etc. För det andra ser de till att stationerna fungerar som de ska, att inga poliser eller avdelningar tar mutor, m. m. En tredje uppgift som Interna avdelningen råkar ut för allt oftare nu

för tiden är att fungera som förhørsledare då vissa distrikt har allt för många brottsmål på gång. Förhör är inte vad de är till för, men MPHQ kan beordra dem att hjälpa till där det behövs.

UTRUSTNING

I. A. är nästan alltid civilklädda och har ett tjänstevapen och tillgång till en del tekniska hjälpmedel.

ORGANISATION

I stort samma som MetroPols vanliga poliser, men den lägsta befattningen är assistent (d. v. s. fem utmärkelser och visad lämplighet vilket man får genom att medverka vid många förhör eller ha varit förhørsledare).

SVOT

SVOT står för Speciella Vapen Och Tekniker. De utgör MetroPols eldkraftigaste brottsbekämpningsstyrka och är i grunden vältränade MetroPoliser med bättre utrustning — elit-metropoliser.

En SVOT-grupp är i regel specialtränad för vissa speciella ändamål och är tränade på den plats eller i den miljö som de skyddar eller ska lösa sin uppgift i. En SVOT-grupp ska snabbt kunna vara på plats vid rätt ögonblick då de behövs och ligger i ständig beredskap. MPHQ kan kalla på en av sina SVOT-grupper när den vanliga polisen inte räcker till.

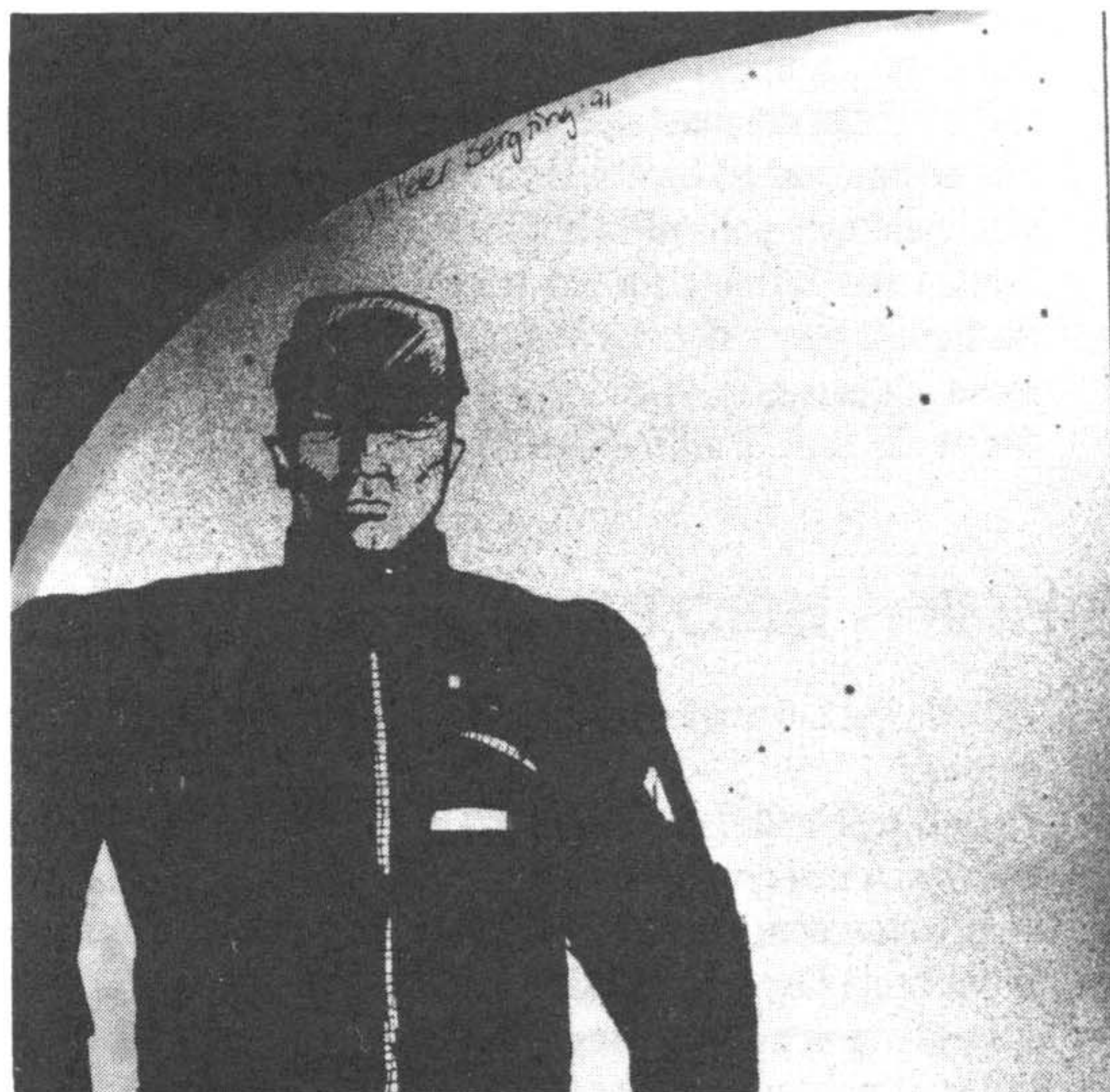
MetroPols SVOT-styrkor beskrivs ingående i kapitlet SVOT-styrkor.

VÄG-KONTROLLER

Många vägar i Mutants städer har magnetslingor inbyggda i vägbanan. De bilister som utnyttjar dem och sin fordonsdators autopilot för att ta sig fram från punkt A till B slipper fyra bekymmer. 1: De undviker att kollidera med de som hellre vill ta sig från B till A. 2: Under resan hamnar de inte vilse, dvs på punkt X. 3: De slipper att överträda några trafikregler. 4: De slipper hamna i trafikstockningar.

Densom nödvändigt vill köras själv, utan magnetslingornas bekväma hjälp, och överträder trafikreglerna kommer omedelbart upptäckas av magnetslingornas sensorer och fordonet fotograferas och registreras för att slutligen polisanmälas till MetroPol av vägverkets dator. Fordon med tillstånd att överträda trafikreglerna finns registrerade i datorn och föranleder oftast ingen åtgärd alls, men i bland skickas en patrull ut för att kolla upp vad som är på gång.

De flesta av de vägar som saknar magnetslingor kontrolleras av radar och dolda kameror och överträdelser registreras omedelbart hos distriktkontorets dator.



PÅ PATRULL

Som Metropolis på patrullering finns det en rad situationer som kan uppstå. Det här avsnittet ska hjälpa SL att skapa händelser där rollpersoner som spelar ordningsmän för MetroPol sätts på prov. Med hjälp av några tabeller, tärningsslag och improvisationsförmåga kan SL skapa intressanta och spännande händelser.

Vilka hjälpmedel och skyldigheter har de patrullerande poliserna? För det första har de sig själva som första länk i ledet och deras uppgift är att hindra brott, förebygga brott och upprätthålla den allmänna ordningen och följa lagarna. När något händer som bryter mot lagen är de skyldiga att ingripa och rapportera händelsen till distriktstationens sambandscentral. Har de ett fordon kan de ta det via fordonets kommunikationsradio, annars blir de tvungna att använda sin egen radio. Vid ett ingripande där det inte räcker med att varna brottslingarna har de rätt till att hota med vapen och använda dem. Det är viktigt att påpeka att polisens uppgift inte är att döma brottslingarna, utan de ska bara gripa dem. Så de har inte rätt att missbruka sina befogenheter till överdrift och döda så vida det inte är i självförsvar eller om en oskyldig är i en livshotande situation.

Om inte de patrullerande poliser som upptäcker brottet kan klara av brottslingarna själva utan allt för stor fara för sina liv kan de kalla på förstärkningar. Hur mycket förstärkning som kan behövas ska förhoppningsvis framgå av rapporten som givits innan ingripandet och platsen har också förkunnats i den.

SLUMPMÄSSIGA INTERMEZZON

De slumpmässiga händelserna kan uppstå när som helst, och hur som helst. Det kan vara något som polisen ser

direkt, någon som påkallar deras hjälp eller något som anmälts och uppgiften sänds ut från sambandscentralens radio till den närmaste patrullerande polisen. SL får avgöra hur de hamnar på brottsplatsen. Om ett meddelande går ut via radio och polisen snabbt måste ta sig till platsen för brottet och har ett fordon måste föraren lyckas med ett färdighetsslag i den färdighet fordonet kräver. Ett misslyckande innebär att de inte hinner till brottsplatsen förrän det är för sent. Fummel kan betyda en kollision.

SKAPA BROTT

Tabellerna 1-6 används i ordning. Här följer en beskrivning av dem:

- **Tabell 1: Händelse.** Genom att använda 1T10 avgörs brottets typ. *Antal brottslingar* bestäms i tabell 2, men här finns en bokstav som bestämmer vilken kolumn du ska avläsa. Vissa brott har två bokstäver. Detta betyder att det är två olika grupper av brottslingar som begår brottet. **EXEMPEL:** Vid en droghandel är det aldrig bara den ena parten som är brottslig. Ett gäng köper av ett annat. I t. ex. slagsmålets brottskategori är det ett antal personer på vardera sida som slåss mot varandra, oavsett vilken sida som startade bråket. Under *Plats* anges den tärningskombination som skall

användas i tabell 3 och under *Vapen* anges den tärningskombination som skall användas i tabell 5 men som kan modifieras med en bonus i tabell 4. Annat brott avgör SL vad det kan handla om. Trafikbrott är felparkering, påkörning, rattfylleri, fortkörning, chickenrace, etc och är inte speciellt beroende av de övriga tabellerna. SL avgör trafikbrottets variant.

- **Tabell 2: Antal brottslingar.** Med riktlinjer från tabell 1 avgörs här hur många brottslingar som är inblandade, se ovan.
- **Tabell 3: Plats.** I tabell 1 angavs vilken tärning som ska användas för att platsen för brottet kan avgöras.
- **Tabell 4: Motiv.** Här finns förslag på motiv till varför brottet har begåtts. Det kan finnas många olika sorters motiv och det här är bara ett förslag. Ju starkare motiv, desto kraftfullare vapen, därför kan tärningen i tabell 5 modifieras.
- **Tabell 5: Vapen.** Med riktlinjer från tabell 1 och eventuella modifieringar från tabell 4 kan man slå den tärning man fick fram i tabell 1. Slå ett slag för varje brottsling.
- **Tabell 6: Brottsling.** Den här tabellen hjälper dig att avgöra om det är något särskilt med brottslingen eller ej, dvs om han är dömd tidigare eller efterlyst, vilket kan ge polisen en belöning, eller om det är en riktigt stor skurk som leder till befodran för polismannen men som också kan orsaka problem som fritagningsförsök och hämndaktioner... Slå en gång för varje brottsling.



PATRULLTABELL

TABELL 1: HÄNDELSE

1T10	Brott	Antal	Plats	Vapen
1-2	Slagsmål	A+A	1T10	1T6
3-4	Rån	A	1T10	1T10
5-6	Stöld/inbrott	A	1T5+2	1T10
7	Trafikbrott	A	Gatan	Inget
8	Droghandel	A+A	1T5+5	1T10+2
9	Uppgörelse	B+B	1T4+6	1T10
10	Annat	A	?	?

TABELL 2: ANTAL BROTTSLINGAR

1T10	A	B
1	1	2
2	1	3
3-4	2	4
5-6	2	6
7	3	9
8	4	13
9	4	18
10	5	25

TABELL 3: PLATS

Tärning*	Plats
1-2	Gatan
3	Lägenhet
4	Butik
5	Affärskomplex
6	Resturang
7	Bar/nattklubb
8	Gränd/övergiven gata
9	Övergivet block
10	Annan plats

*: Se tabell 1

TABELL 4: MOTIV

1T10	Motiv
1	Omotiverat, framprovocerat, psykopathandling, etc
2-3	Drogpåverkad
4-5	Pengar
6	Hämnd. Hämnas ett liknande brott
7	Gäng. Samlar pengar, visar duglighet, ger andra gängmedlemmar på nöten
8	Avgiftsupptagare, gäng eller brottssyndikat. Visar vad som händer om man inte betalar sin skyddsavgift. +1 på tabell 5
9	Knarksyndikat, etc. Ett maffiadåd. +2 tabell 5
10	Annat motiv

TABELL 5: VAPEN

Tärning*	Vapen
1-3	Obeväpnad
4-5	Tillhygge
6-7	Närstridsvapen
8	1H-handeldvapen
9	2H-handeldvapen
10	Annat

*: Se tabell 1

TABELL 6: BROTTSLING

2T10	Typ av brottsling
2-10	Okänd
11-14	Tidigare straffad
15-19	Efterlyst för ett brott i tabell 1
20	Annat (känd storbrottsling, etc. Gripandet leder till befordran)

MetroPol i olika länder

Arabiska	Haris (= 'vakt')
Engelska	MetroPolice (MetroPol)
Frankrike	Gendarmerie Urban (= 'stadspolis', MetroFlic)
Italien	MetroPolizia (MetroPol)
Japan	Goei Shimin (= 'medborgarvakt')
Sovjet	Glavnaja Militsija (= 'huvudpolis'; GlavMil)
Turkiet	Sehirli Bekçi (= 'medborgarvakt'; SehBek)
Tyskland	MetroPolizei (MetroPol)

InterPol i olika länder

Arabiska	Taamin (= 'försäkring')
Engelska	Internal Policeforce (InterPol)
Frankrike	Gendarmerie Entreprisial (= 'företagspolis'; L'EntreFlic)
Italien	Polizia Internale (PolIntern)
Japan	Goei Sangyoo (= 'företagsvakt')
Sovjet	Vnutrennjaja Militsija (= 'internpolis'; VnutMil)
Turkiet	Endüstri Bekçi (= 'industrivakt'; EndüBek)
Tyskland	InternPolizei (InterPol)

ÖVRIGA

BROTTSBEKÄMPARE

SVOT är ett stort begrepp och omfattar alla former av specialtränade brottsbekämpare. Det finns två huvudtyper av SVOTare, den ena är militant, medan den andra är diskret och snarare arbetar som agenter.

Det är inte bara MetroPol som håller med elitstyrkor, utan även en del InterPol-organisationer samt speciella SVOT-företag som jobbar som frilansande problemlösare. Både företag och privatpersoner kan hyra sådana SVOT-grupper om de behöver lösa något allvarligt problem, men det brukar vara en mycket dyr affär att göra det.

Inkomster, uppgifter, utrustning och organisation varierar från styrka till styrka. SVOT-styrkorna beskrivs mer ingående med exempel i kapitlet med samma namn.

AGENTER

"Videre sed esse — vara utan att synas"

Den del av SVOT-styrkorna som inte ägnar den mesta av sin tid till aktivt stridande kallas för agenter och är säregna personer som dels har en hel del av SVOT-styrkornas grundträning samt mycket individuell specialutbildning. De är vana att arbeta ensamma och deras personlighet präglas av ensamma-vargen-syndromet; att klara sig själv och alltid överleva. De som blir agenter är ofta vad man kan

kalla supermänniskor, om de ens är människor...

De är extremt diskreta med mycket bra täckmantlar. Att röja sin identitet är som att dö en smula. De varken syns eller hörs men deras verksamhet märks. Deras främsta uppgifter är att förhindra och bekämpa ekonomisk brottslighet och övervakning av företagen och de har så stora befogenheter och välutvecklade täckmantlar att de i stort sett står utanför företagets kontroll.

Mystiken över SVOT-agenterna är vida utbredd i storstäderna och alla företag som sysslar med ekonomisk brottslighet, olagliga karteller eller annan omfattande, dold brottslighet fruktar agenterna. Deras jobb är oftast inte att direkt stoppa brotten utan avslöja dem, registrera dem för att sedan offentliggöra dem som en skandal vilket onekligen leder till att den brottsliga verksamheten upphör och att brottslingarna automatiskt får fiender. Enskilda brottslingar inom ett företag som upptäcks blir i regel avslöjade för InterPol som sedan tar hand om ärendet. Ingen brottsling kan gå säker hur diskret eller perfekt hans brott än är. Även hans bästa vän kan vara en SVOT-agent!

Tack vare sin oinskränkta tillgång till det bästa av det nyaste har agenterna förmågan att överleva och leva osynligt. Det finns kända fall där agenter levt så osynligt att företaget som anställt agenten inte ens vet om att han finns, eller glömt bort honom för att sedan plötsligt bli påmind

när de minst annar det. Agenterna vet hur man utnyttjar de klyftor och sprickor som finns i systemet; med sin utrustning kan de leva utanför alla samhällets och datorers system.

INTERPOL

InterPol är företagens egna brottsbekämpare som löser brott som sker inom eller mot företaget. De har rätt att straffa anställda eftersom anställda räknas som företagets egendom så länge arbetskontraktet varar. InterPols verksamhet syns oftast inte särskilt mycket utåt. De använder diskreta metoder vid sina ingrepp och ofta är InterPol civilklädda och lätt beväpnade.

De flesta företag har dock dessutom en egen SVOT-styrka som lyder under InterPol. De fungerar dels som säkerhetsvakter, ett avskräckande ansikte utåt, och som 'trouble-shooters' i händelse av angrepp mot företaget eller någon av dess anläggningar. Deras utrustning är modernare än MetroPols, företagen har resurser att utrusta sina styrkor. Att ha en välutrustad och vältränad InterPol är ett bra ansikte utåt.

De civilklädda InterPol-poliserna har näst intill obegränsade resurser och stora befogenheter.

InterPol är emellertid ganska maktlösa utanför sitt företag. Utanför är det MetroPol som styr.

UPPGIFTER

Skydda företaget mot brottslighet, skydda de anställda och hindra spionage och sabotage. Lösa interna problem.

INKOMSTER

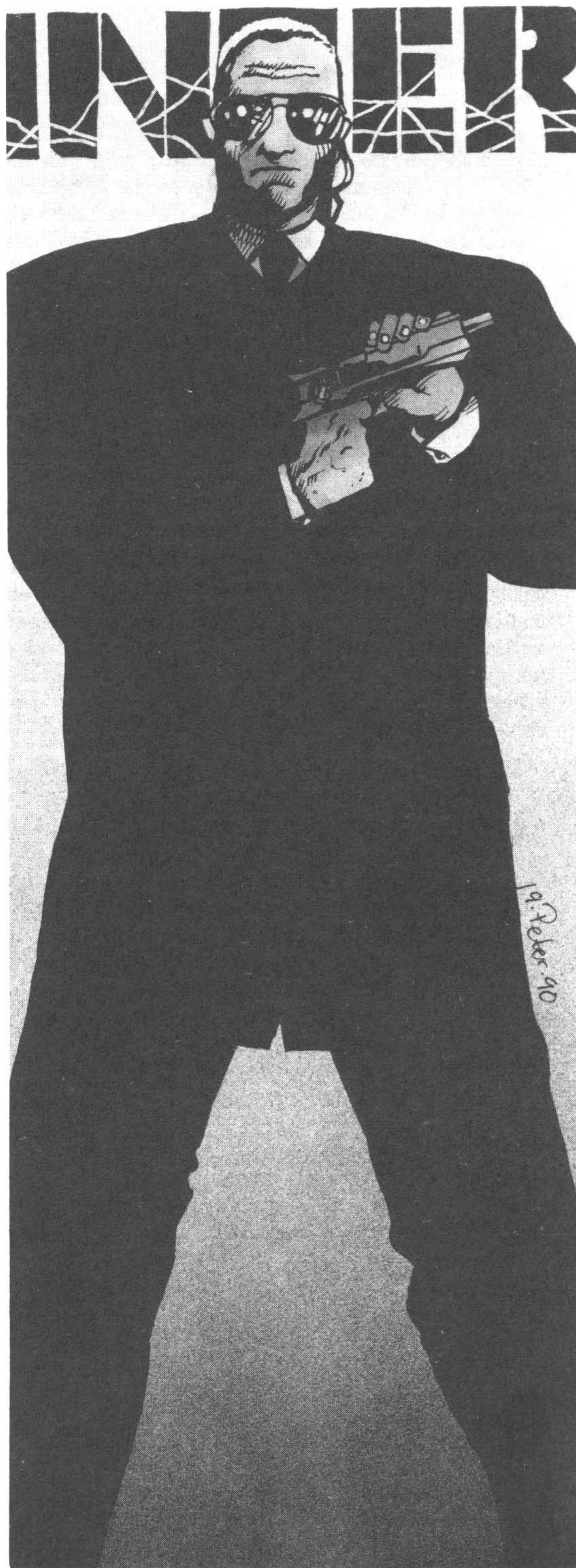
InterPol finansieras av det egna företaget och är på de flesta företag en påkostad organisation med 5-10% av budgeten.

UTRUSTNING

SVOT-InterPolare brukar vara ordentligt utrustade för att avskräcka brottshandlingar. De har kraftiga rustningar, stilrena uniformer och kraftfulla vapen. De civilklädda poliserna är lättare utrustade men har tillgång till allt vad företaget kan bjuda på. De brukar vara välförsedda med moderna cybernetiska tillbehör och annan ultramodern teknisk utrustning. InterPol behöver sällan fordon när de rör sig inom ett företagsblock, men om de ska utföra uppgifter på andra platser som ägs av företaget står företagets fordon till deras förfogande.

ORGANISATION

InterPol har grader och beteckningar som liknar MetroPol, men skiljer sig i utseende och betydelse. De flesta företag har egna, om än liknande, rangskalor.



MILITÄREN

I staden finns den reguljära militärstyrkan som utgör stadens försvar. De skyddar stadens yttre delar från angrepp från Skymningslandet eller oväntade anfall från andra städer. På 2090-talet förväntas inte en stad vilja invadera en annan eftersom länder och stater i regel inte existerar i samma form som för hundra år sedan. Numera är det företagen som äger områden och företagen klarar upp sina strider mot varandra med sina egna militära styrkor. Den reguljära militärens existens anses av många som ett skämt och rester av en tradition, och inte som en direkt nödvändighet. Men det händer att krig bryter ut vid stadsgränserna, det finns stora beväpnade horder i Skymningslandet som ser med avundsjuka på megastädernas välmående. Man kan ifrågasätta militärens existens och nytta, men att avveckla den skulle kunna få katastrofala följder.

I de delar av världen där de fortfarande är så gammalmodiga att de har kvar länder och gränser är militären ett faktum och krig brukar ofta rasa mellan länderna. Krigen brukar oftast gälla tillträde till naturtillgångar; urangruvor och oljekällor. Den teknologiska nivån är inte heller lika hög i dessa områden, och därför används fortfarande exempelvis olja och kol som energikällor.

Den reguljära militären finanseras av en allmän avgift som alla företag betalar för stadens säkerhet. Det är samma sorts avgift som MetroPol också tar del av och MetroPol och den reguljära militären samarbetar och utbyter utrustning, erfarenheter och ekonomiska problem med varandra.

STADENS REGULJÄRA MILITÄR

Militären som utgör stadens yttre försvar bemannar stora försvarskomplex och ser till att inga ovälkomna kommer till staden. I vissa städer kan man inte ta sig in i staden från Skymningslandet utan att upptäckas av den yttre militära bevakningen. De som försöker komma in blir lindrigaste fall avvisade, annars blir de snabbt mål för tung artillerield eller blir fångade och säljs som slavar till företag (efter att ha suttit i karantän och genomgått förhör och en mängd olika prover. Karantän är nödvändig. Vem vet vilka mystiska sjukdomar och farsoter folk från Skymningslandet kan dra med sig in i staden?)

Militären har också kontroll av in- och utpassering via luften och har ett flygvapen med tungt beväpnade jaktflyg-



plan och helikoptrar. Den som inte svarar på anrop släpps heller inte in i staden. Den som vågar försöka kan räkna med att bli nerskjuten av luftvärnet eller av ett jaktplan eller -helikopter. I de flesta moderna städer är luftförsvaret den enda del av den reguljära militären som upprätthåller en ständigt hög beredskap.

Hur stor den militära organisationen är beror på var i världen staden ligger. Om den ingår i en nation är den oftast mycket stor och välbehövlig. Nationer kan ju aldrig låta bli att strida mot varandra, inte ens under 2090-talets moderna tid. En nation vill alltid erövra en annan nations tillgångar. I de världsdelar där de kapitalistiska megastäderna är självförsörjande och inte ingår i någon nation utan styrs enbart av företagens oinskränkta makt är de militära styrkorna betydligt mindre eftersom något större yttre hot föreligger. Det är företagen som slåss mot varandra och försöker sällan ge sig av utanför stadsgränsen för att inta företag i en annan stad, trots att det ibland händer när några stora företagskedjor slår sig ihop för att erövra en företagskedjas komplex i de yttre delarna av en stad. Men det hör till ovanligheterna och det är militärens jobb att hindra sådana angrepp.

Vidare är de självständiga städerna rädda för att en nation ska försöka erövra staden. Det är den främsta orsaken till att företagen verkligen betalar avgift till den reguljära militären och förser den med utrustning och vapen.

SPECIALTRUPPER

Militärens specialtrupper är förmodligen de absolut bästa stridande enheterna som finns i Mutants värld. Det är svårt att dra någon definitiv gräns mellan de militära specialtrupperna och 'vanliga' SVOT-styrkor, eftersom specialtrupperna i 'fredstid' är underställda MPHQ och löser samma uppgifter som dessa. De är mycket få till antalet (ungefär 5% av MP-SVOTarna).

Det finns många olika sorters specialtrupper, men de har gemensamt det att de har genomgått en av de hårdaste utbildningar man kan få, de är extremt välutbildade i obeväpnad strid, närstrid, vapens användning och användande av olika rustningar. Dessutom har de tillgång till det absolut senaste i vapen, teknik och cybernetik. När de ska lösa en uppgift har de oftast obegränsade befogenheter och resurser. De är kända för att vara effektiva stridsmaskiner som gör vad de blir beordrade. Lojalitet och att lösa tilldelad uppgift är de främsta kodexen. Moral och känslor är inget som kännetecknar en medlem i en specialstyrka. Disciplinen är stenhård och ingen ifrågasätter en uppgift utan löser den utan några diskussioner. Det är få avhoppare vilket beror på stark sammanhållning, rädsla för att bli undanröjd som spion, samt att de som inte klarar av tjänsten faller ur eller plockas bort redan vid ett tidigt stadium av utbildningen.

En specialtrupp är tränad i de flesta situationer som kan uppstå i strid och de är särskilt välutbildade för att kunna lösa en viss sorts uppgift. Därför finns det många typer av trupper som t. ex. kommandostrid i block-enheter, fritagningsstyrkor, utrotningstrupper, SAD-trupper (Search And Destroy), antiteroristtrupper, osv.

Specialtrupperna är utrustade med A/V InterKom (det interna Audio-Visuella kommunikationssystemet som består av en liten filmkamera placerad på ena axeln och en tvåvägs kommunikationsradio kopplad till hjälmen). En grupp har en stridsledare som ser bilderna, lyssnar på radiosändningarna och kan hjälpa gruppbefälet att avgöra situationer och dela ut order. Stridsledaren har också skärmar som visar varje gruppmedlems hälsa i form av EKG, hjärtverksamhet, m. m.

Alla fruktar specialtrupperna och det händer att brottslingar ger upp så fort de hör talas om att en sådan ska sättas in emot dem. En specialtrupp har ingen barmhärtighet, döden följer deras spår överallt där de drar fram. Det är väl känt bland brottslingar att specialtruppen fullständigt struntar i om oskyldig gisslan råkar dö på kuppen, vilket faktiskt har lett till att det inte längre är så populärt med gisslan — de är mest i vägen om de ändå inte kan rädda livet på en.

FÖRETAGENS MILITÄRA STYRKOR

Nästan alla större företag har egna militära styrkor för att försvara sig mot angrepp av olika slag. I städerna är militära handlingar ganska ovanliga utan där är det snarare ett kallt krig med spionage och sabotage men ibland hettar det till när någon enstaka SVOT-styrka gör en kupp mot något företag och då kan militären sättas in, om inte företagets egna InterPol och SVOT-styrka själva lyckas klara sig ur situationen. Det finns företag som alltid ligger i öppet krig mot varandra och striderna pågår ofta i stridszoner som de tilldelats i städernas övergivna delar. Det kan ligga en stridszon mitt i en stad där två företag startat ett krig där deras nu mera ruinlagda högkvarter låg. Dessa stridszoner är ett allvarligt hot mot stadens allmänna säkerhet och den reguljära militären sätts då in för att försöka stoppa kriget.

Annars används företagets militär huvudsakligen till att försvara deras externa produktionsenheter som ligger oskyddade mot angrepp i Skymningslandet som annars är lätta mål för större rövargång och andra primitiva horder som anser att resurserna och marken tillhör dem. Och om det visar sig att företaget lagt sin produktionsenhet i en nation, ja då kan verkligen militära styrkor behövas i alla dess former...

OLIKA FÖRBAND

Alla militära styrkor är uppdelade i olika slags förband beroende på uppgiften. Indelningen varierar från stad till stad, men följande är det vanligaste:

SPANINGSFÖRBAND

Spaningsförbandens uppgift är att spana och rekognoscera i den terräng som huvudstyrkan senare skall färdas genom eller anfalla in i. Detta innebär att de i bland måste operera bakom fiendens linjer, och de är därför specialtränade i överlevnad (eftersom de kanske inte får något underhåll), bakhåll samt att röra sig dolt och ljudlöst. De är elittrupper med mycket god fysisk status.

Spaningstrupperna använder huvudsakligen lätta vapen (laserkarbiner) och rustningar (lätt stridsdräkt). De färdas till operationsområdet i ljudlösa antigravsvävarer men använder sällan fordon när de är i aktion.

ATTACKFÖRBAND

Attackförbanden är stommen i militären och har ganska allsidig träning. Huvuduppgifterna är dock att *ta terräng* samt att kunna *försvara tagen terräng*.

Attackförbanden bär medeltunga eller tunga rustningar (full stridsdräkt, stridsrustning eller attackrustning) och tunga vapen (laserkarbiner, pulslasrar, neutronvapen, eldkastare, granatgevär, automatraketkarbiner, raketgevär, plasmakarbiner, pansarskott, etc.). De färdas i tunga stridsfordon, t. ex. SF-56 (se kapitlet Utrustning) eller LuciDity Fortress (se Techno 2090).

FÖRDÖRJNINGSFÖRBAND

Fördörjningstrupperna är specialiserade på sprängtjänst, mineringar, eldöverfall, att arrangera bakhåll samt att leda artillerielden. De är ofta de som sist stannar kvar i ett stridsområde och utför fältarbeten som skall stoppa upp en förföljande fiende.

Fördörjningstrupperna har tunga vapen (se attacktrupperna) för att kunna täcka sina mineringar med eld men ganska lätta rustningar (lätt stridsdräkt) för att kunna ha stor rörlighet. De färdas i MPCV (multi-purpose combat vehicle; se Techno 2090) av modell TUF-55 (se kapitlet Utrustning) eller IFV 680 (se Techno 2090).

UNDERSTÖDSFÖRBAND

Understödsförbandens uppgift är att skydda attackförbanden samt att på alla vis underlätta dessas strid. Detta sker dels genom bekämpning av fientligt flyg samt genom s. k. indirekt eld (artillerield). De flesta understödsförbanden strider inte i fronten utan ligger mellan 1 km (luftvärns- och pansarvärnsförband) och 100 km (artilleriförband) bakom frontrupperna.

I en stad som befinner sig i beredskapsgrad 4 (den lägsta) är det normalt endast understödsförbanden som är aktiva. De bemannar då de yttre försvarsverken medan attackförbanden sköter vakthållning.

Understödsförbanden har de tyngsta vapnen i hela militären (turbolasrar, neutronkanoner, laserkanoner, 36 cm:s haubitsar, raketartilleri, kortdistanrobotar, pansarvärnsrobotar, luftvärnsrobotar, granatkastare (upp till 16 cm), etc.). Eftersom de inte är frontrupper bär de oftast bara lätt stridsdräkt. De färdas i splitterskyddade men lätt bestyckade fordon (t. ex. TUF-55 eller AlfaCar Explorer, se Techno 2090) men har en hel del tunga fordon för sina vapen (transporthelikoptrar och AX-12, se Techno).

SÄKRINGSFÖRBAND

Säkringsförbanden används huvudsakligen vid luftlandsättningar på förmodat fientligt territorium, men de kan också användas som röjningsstyrka och larmstyrka (ett slags 'brandkår' som befälhavaren kan sätta in ifall någon del av striden kräver förstärkningar) eller för s. k. 'vertikala omfattningar' (ett helikopterlyft över hela frontavsnittet). Säkringsförbanden är elittrupper och näst efter specialstyrkorna de bäst tränade soldaterna. Förutom rena stridsuppgifter har de omfattande utbildning i minröjning och indikering av gas och radioaktivitet.

Säkringstrupperna bär medeltunga rustningar (full stridsdräkt) och vapen (laserkarbiner, pulslasrar, granatgevär, etc.). de färdas nästan uteslutande i helikoptrar (t. ex. Gèneviève, TUH-64 eller AH-117; se Techno 2090).

TEKNIKERFÖRBAND

Teknikerförbanden är icke-stridande förband som sysslar med det mesta som har med teknik, mekanik, elektronik och cybernetik att göra. De har en ytterst viktig roll i den högteknologiska miljön och utgör nästan 20% av den totala militära styrkan. Inom teknikerförbanden finns det en mängd olika specialiseringar, t. ex. vapensystem, HT-vapen, HT-rustningar, störning, samband, flygfordon, markfordon, kommunikation (bro- och vägbyggen), medicin, roboteknik, cybernetik, etc.

Teknikerförbanden bär lätta vapen (laserpistol eller k-pist) och rustningar (fältdräkt eller lätt stridsrustning). De håller vanligtvis till långt utanför fiendens räckvidd, utom vissa fältförband, t. ex. sjukvårdarna.

STABSFÖRBAND

Stabens uppgift är, förutom att sköta all pappersexercis och sammanställning av rapporter, även sambandsorganisation, förhör, underrättelsetjänst, spaningsfotoanalys, krigsfångtjänst, beställning av reservdelar, o. s. v. De är icke-stridande men håller till i relativ närhet till fronten, ofta nergrävda (de har speciella fordon som fixar betongskyddsrum på åtta meters djup åt 100 personer på sex timmar).

Stabsförbanden har lätta vapen, rustningar och fordon (se teknikerna).

GRADER

Militära styrkor har alltid varit ganska konservativa och därför har man behållit 1900-talets olika militära grader ganska intakta. Följande grader gäller för stadens reguljära militär:

ROOKIE

En rookie är en soldat under utbildning, en utbildning som varar mellan 5 månader (för vanliga attacksoldater) till 24 månader (för specialtruppernas spanings- och säkringsförband).

Under tiden som rookie bär man ingen gradbeteckning. Den enda uniformen man har är en daglig dräkt.

MENIG AV 2:A KLASSEN

Efter utbildningstiden blir man automatiskt menig soldat. De som bedöms vara så skickliga att de i framtiden kan avancera till befälsnivå blir meniga av 1:a klassen, medan de flesta (75%) blir meniga av andra klassen.

Utrustning och uniform beror på vilket slags förband man tillhör (se ovan). Gradbeteckningen är ett smalt, snett guldstreck för varje tjänsteår.

MENIG AV 1:A KLASSEN

Se ovan. Efter visad duglighet och ytterligare ett års utbildning kan de avancera till befälsnivå och bli korpraler. Gradbeteckningen är ett brett, snett guldstreck samt ett smalt streck för varje tjänsteår.

KORPRAL AV 2:A KLASSEN

En korpral av 2:a klassen fungerar oftast som ställföreträdande gruppchef (6–8 man).

KORPRAL AV 1:A KLASSEN

En korpral av 1:a klassen fungerar oftast som gruppchef (6–8 man), men en hel del specialbefattningar kräver så lång utbildning att soldaten får korprals grad. Man blir automatiskt korpral av 1:a klassen efter två år som korpral av andra klassen, men det kan gå fortare (ned till 6 månader) om man är ytterst duktig.

SERGEANT

Som sergeant för man oftast befäl över en pluton (15–40 man), antingen som chef eller ställföreträdare. Man måste gå en 2–4 månader lång utbildning innan man blir befordrad från korpral till sergeant.

KADETT

Korpraler och sergeanter är underbefäl, d. v. s. det är de som lever med och leder de vanliga soldaterna. Det är underbefälen som är militärens ryggrad och hotar och motar de vanliga soldaterna.

Sina order får underbefälen av officerarna. För att kunna bli officer måste man först gå en kadettskola, och under denna kadettskola bär man titeln kadett och en smal guldvinkel (spetsen uppåt) för varje kvartal man gått på skolan. En sergeant som vill bli officer måste gå mellan 6 och 24 månader i kadettskola (beror på vilket truppslag han tillhör).

UNDERLÖJTNANT OCH LÖJTNANT

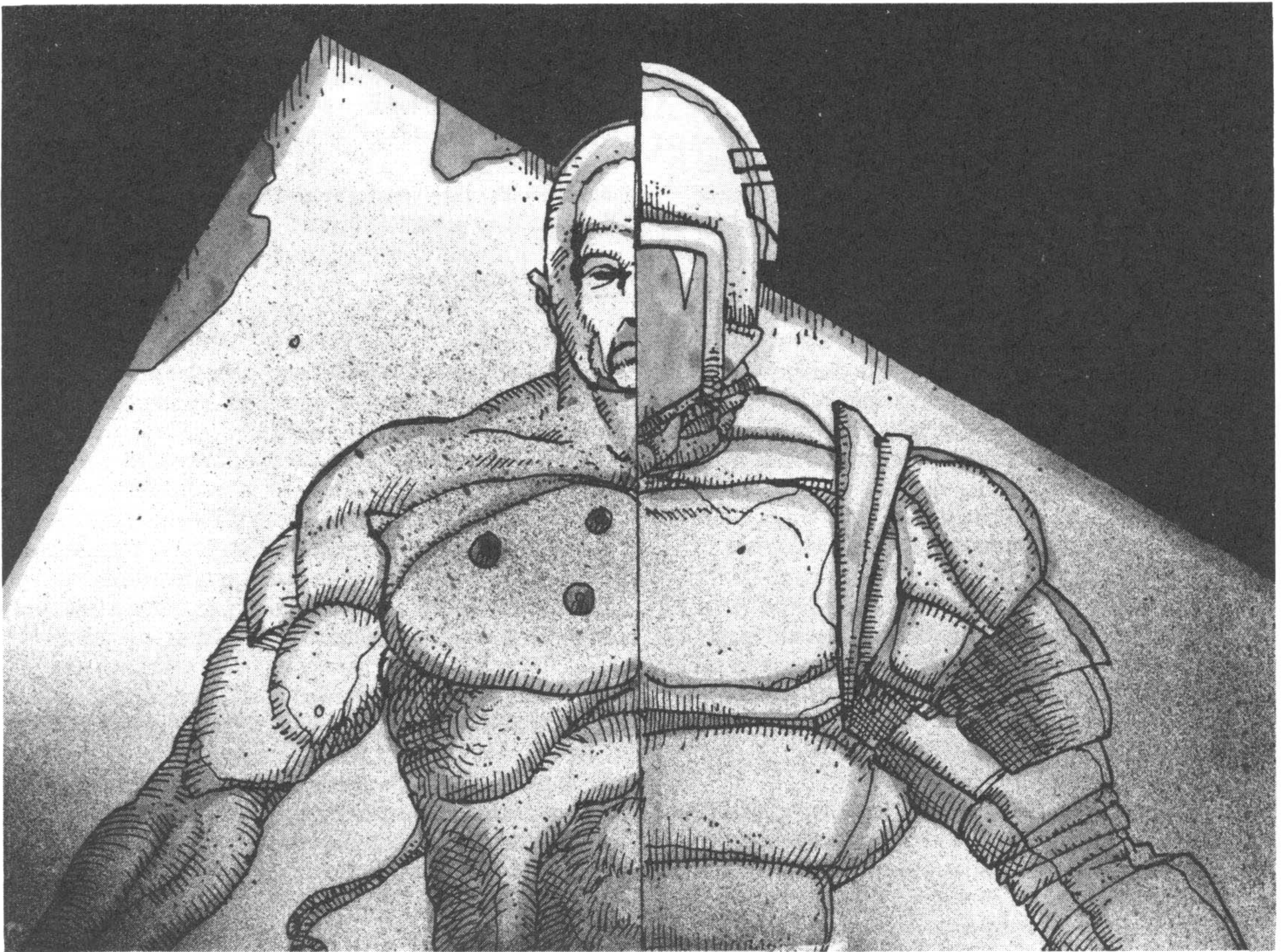
De lägsta officersgraderna är underlöjtnant och löjtnant, och som sådan för man befäl över en skvadron (spanings- och säkringstrupperna), ett batteri (understödsstrupperna) eller ett kompani (attacktrupperna), eller, för specialförbanden (understöd, fördröjning, spaning och säkring), så kan man fortfarande vara plutonchef med en sergeant under sig. Även de flesta teknikerna har på grund av sin långa utbildning även hunnit få denna grad. Från och med denna grad ger man order till underbefäl, inte till soldater.

KAPTEN

En kapten kan antingen ha kvar samma befattning som en löjtnant eller, i attackförbanden, avancera till att bli ställföreträdande bataljonchef (det ingår mellan två och fyra skvadroner/batterier/kompanier i en bataljon).

KOMMENDANT

En kommandant är oftast minst bataljonchef eller chef för en stab. I specialförbanden (se löjtnant) är de dock fortfarande kompanichefer.



KOMMENDÖR

Som kommandant, fast ett snäpp högre, d. v. s. brigadchef (2–4 bataljoner) eller bataljonschef i ett specialförband.

GENERAL

En general för befälet antingen över ett regemente (2–4 brigader) eller en division (2–4 regementen), beroende på antal tjänsteår, erfarenhet och duglighet.

MARSKALK

Som marskalk har man nått toppen och fungerar antingen (i stridande förband) som chef för en armékår (2–10 divisioner) eller överbefälhavare.

UNIFORMER

DAGLIG DRÄKT (DD)

Svart overall (motsvarande ProTech 4, se kapitlet Utrustning). Automatpistol i höfthölster. Keps.

FÄLTDRÄKT (FD)

Kravalldräkt motsvarande ProTech 41 (se kapitlet Utrustning) plus lätt kevlarhjälm utan visir, skottsäker väst, grova kängor, skyddsmask och handgranater i fickor på västen, komradio, eventuellt kikare.)

LÄTT STRIDSDRÄKT (LS)

FD plus stridshjälm (kevlarhjälm med visir och inbyggd skyddsmask), lätt stridsrustning (se Techno 2090, sid U49), handgranater i fickor på bröstet, kikare, komradio, överlevnadsutrustning (nödproviant, radiosändare, läkedroger, etc) i benficka.

FULL STRIDSDRÄKT (FS)

LS plus lätt attackrustning (se Techno 2090, sid U50).

PERMISSIONSUNIFORM

Tyguniform med midjekort jacka. Knäppt fram med flik som viks över åt höger. Basker.

Vanliga stridsuppgifter till SVOT-styrkor

Avväpna	Försätta motståndaren ur stridbart skick, helst utan att tillfoga honom några skador.
Bekämpa	Tillfoga motståndaren så stora förluster som möjligt.
Frita [person]	Frita [personen] oskadd utan hänsyn till skador på motståndaren.
Fördröja	Tillfoga motståndaren sådana skador att uppnåendet av hans mål försenas.
Försvara [objekt]	Förhindra att motståndaren intar [objektet].
Nedkämpa	Försätta motståndaren ur stridbart skick.
Skydda [objekt]	Förhindra att motståndaren tillfogar några skador på [objektet].
Slå	Förinta motståndaren.
Säkra [objekt]	Ta (se nedan) [objektet] och därefter försvara (se ovan) [objektet]
Ta [objekt]	Inta [objektet].



SÅ, DU VILL BLI EN SVOT?

SVOT-yrket innebär många faror men erbjuder också status och hög lön. I avsnittet som beskriver olika SVOT-styrkor finns krav och Tränings- & utbildningsprogram. Här beskrivs hur du ska använda dem. Materialet kan användas som riktlinjer för att konstruera egna SVOT-styrkor, men är främst till för att tillämpas då en rollperson söker till en SVOT-organisation.

KRAV

Alla SVOT-styrkor har krav på de som söker till att bli dem. Dels är det krav på grundegenskaper, dels på färdigheter men det finns också krav på meriter och erfarenhet som ibland kan ersätta grundegenskaper och färdigheter om de inte är tillräckliga. De olika SVOT-styrkorna vill ha duktigt folk och kraven är flexibla om det finns egenskaper eller erfarenheter hos aspiranten som är användbara.

GRUNDEGENSKAPER

Kraven på grundegenskaper anger det minimala värdet på grundegenskapen hos aspiranten för att styrkan över huvudtaget ska vara intresserad av att låta honom bli en SVOTare. I ingen SVOT-styrka får någon grundegenskap understiga åtta.

I undantagsfall kan en låg egenskap ersättas av en annan som är hög, men de värden som anges är de riktlinjer som rekryteringspersonalen följer.

Egenskaperna provas vid rekryteringen.

FÄRDIGHETER

Färdigheter som aspiranten ska vara kunnig i anges för varje SVOTstyrka. Det behöver inte betyda att han har höga värden, men de bör åtminstone ligga kring 50%. Aspiranten behöver inte ha högt värde i alla färdigheter som krävs, men då minskar chansen att han antas.

Vid rekryteringen kontrolleras aspirantens skicklighet i färdigheter genom olika teoretiska och medicinska tester.

MERITER

En aspirant bör ha meriter, dokumenterade handlingar, som kan bevisa att han är duktig på det som SVOT-styrkan arbetar med. Mycket bra meriter kan ersätta brister i färdigheter och grundegenskaper. Om han *inte* har de meriter som anges innebär detta dock inte att det är lägre chans att han antas.



ÖVRIGA KRAV

Andra krav en SVOT-styrka kan kräva att aspiranten uppfyller är att han är skuldfri, drogfri och att han inte har något brottsligt förflutet eller inte avtjänat ett något straff.

ANTAGNING

Det är SL som avgör om han vill låta en rollperson bli antagen till utbildningen av en SVOT-styrka. Bedöm utifrån hur bra rollpersonen fyller kraven som anges för den SVOT-styrka han söker till. Bestäm en svårighetsgrad mellan 1 till 20, där ett är enkelt och tjugo är svårt. Låt rollpersonen övervinna svårighetsgraden med sin PER i motståndstabellen och lyckas han har han turen att bli antagen till SVOT-styrkan för att bli elev.

TRÄNING OCH UTBILDNING

Alla SVOT-styrkor har ett Tränings- & utbildningsprogram som anger hur många BonusPoäng (BP) eleven får på sina olika färdigheter. Bonuspoäng fungerar på precis samma sätt som Bakgrundspoäng (se Grundreglerna avsnitt 8.3), men här är det redan förutbestämt på vilka färdigheter poängen skall spenderas. Detta är till för att illustrera hur aspiranten som antagits till utbildningen, och blivit elev, utvecklas genom hård träning och annan undervisning under den tid som grundutbildningen omfattar. BP som inte kan användas går förlorade.

Längst ned i Tränings- & utbildningsprogrammet finns det en rubrik som heter Extrapoäng och detta är fria poäng som eleven får spendera på vilka färdigheter han vill. Det är för att poängtera resultatet av frivillig träning, kurser och specialinriktningar.

NOT: Ingen färdighet kan överstiga 85% genom SVOT-utbildningen, vilket beror på att det är omöjligt för instruktörerna att lära ut allt de kan. Att få ett högre värde kräver erfarenhet...

Under grundutbildningen kan inte personen göra något annat än att träna, så under den tiden blir det inget äventyrande. Men om en rollperson ska bli SVOTare kan SL rollspela bitar av träningsperioden, se Livet som SVOTare nedan.

En del personer är redan från början så pass skickliga att de inte kan tränas mer av en instruktör. Istället får dessa gå en kort intensivkurs som är en tredjedel så lång som grundutbildningen och får lära sig det de behöver om den SVOT-styrka de ska ingå i. En sådan person har +15% chans att bli gruppchef, se Befattningar nedan.

SVÄRIGHETSFAKTOR

Svårighetsfaktorn är ett värde som anger hur svår utbild-

ningen är att klara av. En person som antagits får slå två slag i Motståndstabellen. Det ena är FYS mot svårighetsfaktorn, det andra är MST mot svårighetsfaktorn.

Om något av slagen är 'perfekt' och det andra är 'perfekt' eller 'lyckat' innebär detta att träningen har gått utmärkt, personen är uppskattad och redan fått en utmärkelse för sin skicklighet och duglighet som SVOTare. Fördubbla Extrapoängen.

Om bägge slagen är 'lyckade' betyder detta att personen har klarat av utbildningen.

Om något träningsslag misslyckas betyder det att personen inte klarat av utbildningen på grund av allt för påfrestande fysiska eller psykiska krav.

Ett fummel på FYS betyder att personen skadat sig, kanske blivit invalid eller till och med omkommit under träningen! Att fumla med MST-slaget i motståndstabellen mot svårighetsfaktorn betyder antingen att eleven fått mentala problem, psykos och kanske blivit psykopat eller tagit sitt liv. SL avgör.

BEFATTNING

Om en rollperson har ett högt värde (80%, eller mer) i någon särskild färdighet kan han bli befattningsutbildad, om SVOT-styrkan tillåter det. En person med höga värden i Första hjälpen och Medicin blir utnämnd till Sjukvårdare, en person med många tekniska färdigheter blir tekniker, en med högt värde i Flygfordon blir pilot och en med hög INT och Datorkunskap kan bli stridsledare, men för detta krävs också ledaregenskaper (en PER på *minst* 13). En prickskytte ska ha högt i Gevär.

Att bli stridsledare kräver dock att man har varit med om minst fem skarpa uppdrag innan en ca tolv månader lång utbildning följer för att sedan bli stridsledare.

Att bli utbildad till gruppchef kräver ledaregenskap. Ju högre PER desto större är chansen att bli utnämnd till gruppchef. Uppgiften i sig kräver att man måste vara taktiskt begåvad och att man kan leda sin trupp och dela ut order samt vidarbefordra order som utdelas av stridsledare och högre befäl till sina mannar.

PER %-chans att bli Gruppchef

13	10%
14	20%
15	30%
16	40%
17	50%
18	70%

LIVET SOM SVOTARE

Livet som en SVOTare är hårt, intensivt och ibland kort. En SVOTare har status, han har det i regel ganska gott ställt

ekonomiskt och folk hyser respekt för honom, även om han inte är stridsutrustad.

SVOTare har stort självförtroende och är orädda. Det sägs att de inte fruktar någonting. Många gånger kan en SVOTare uppfattas som dryg och uppkäftig vilket ibland också är riktigt, men det grundar sig i den trygghet och stolthet som ligger i yrket.

BEFOGENHETER

SVOTare är kända för att ha obegränsade befogenheter, vilket också är riktigt i viss mån. Följande avsnitt beskriver lite av vad en SVOTare har rättigheter till:

- I tjänst har SVOTaren obegränsade befogenheter för att lösa en uppgift beordrad av högre befäl, men han får stå till svars för sitt handlande om det är felaktigt eller dumstridigt och kan vid en utredning straffas hårt vid missbruk av befogenheter.
- Utanför tjänsten har SVOTaren tillstånd att ingripa som polisman då ett brott uppenbart pågår och SVOTaren kan ta de skyldiga på bar gärning.
- SVOTaren har rätt att köpa egen vapenlicens och har tillstånd att bära handeldvapen, men är ansvarig för dess säkerhet och straffas om han blir av med det eller missköter sig.
- SVOTaren har rätt till en falsk identitet som inte kan sammankopplas med hans egentliga arbete.

PLIKTER OCH SKYLDIGHETER

Följande är de allmänna kraven på plikter och skyldigheter för en SVOTare:

- Han är skyldig att vara 100% lojal mot sin grupp, till sin styrka och sin uppdragsgivare.
- Han ska uppträda värdigt och rättvist och ska vara stolt över sin styrka.
- Han får inte använda droger eller begå brott.
- Han ska vara disciplinerad och ärlig.
- Han är skyldig att följa de grundläggande direktiven för lag och ordning, vilka är: Bekämpa och förebygga brott. Skydda de oskyldiga. Upprätthålla grundlagen.
- Han är skyldig att alltid vara anträffbar för SVOT-styrkans ledning vid händelse av akut uttryckning.
- Han är förbjuden att avslöja sin träning och utbildning för någon utanför SVOT-styrkan och får heller inte avslöja någonting om styrkan över huvud taget. Fullständig tystnadsplikt är ett faktum för SVOTaren, och den som bryter det kan riskera att dömas för spionage mot styrkan. (Detta gäller inte alla SVOT-styrkor!)

I tjänst är SVOTaren dessutom skyldig att lyda under följande direktiv:

- Inte vara rädd för att dö, men fortfarande inte låta sig frestas till dumstridiga och oplanerade handlingar.
- Att lyda senast utdelade order från högre befäl, utan att ifrågasätta den.

- Att genomföra uppgiften med så få förluster av utrustning och manskap som möjligt.
- Att inte i onödan skada oskyldiga personer eller förstöra annans egendom.

UNIFORMER

Förutom den imponerande stridsuniformen specialstyrkorna har, har alla SVOT-styrkor en uniform som visar att de tillhör något särskilt och som kan användas vid särskilda tillfällen och vid ceremonier. En del styrkor låter även sina soldater bära uniformen civilt.

Uniformerna är påkostade och är till för att imponera. Basker har under de senaste tvåhundra åren varit symbol för elitstyrka och de flesta SVOT-styrkor har basker till sina uniformer, men färger varierar från styrka till styrka. SVOTare som tillhör någon särskild kultur brukar ha uniformer som har traditionellt ursprung. En SVOT-uniform kryllar ofta av medaljer och utmärkelser av militär betydelse och ger ett mycket respektingivande intryck.

UTBILDNINGSTIDEN

Under grundutbildningen bor eleverna i det block där de tränas. De får gratis mat och logi, precis som på ett militärt regemente. Det är mycket få lediga stunder och dagarna utnyttjas till fullo och är fyllda av tränings- och utbildningspass.

TJÄNST & FRITID

SVOT-styrkor tjänstgör större delen av året. De har beredskap med olika prioritet. Beredskap prioritet A innebär att styrkan ska kunna vara stridsberedd omedelbart och kan transporteras till plats inom några få minuter. Prioritet B innebär att styrkan ska kunna vara stridsberedd inom 30 minuter. När det är prioritet C ska styrkan vara stridsberedd inom fyra timmar och soldaterna är lediga, men ska finnas inom räckhåll så att de ska kunna vara beredda inom de fyra timmarna. D betraktas som ledighet. Då ska SVOTaren bara kunna vara anträffbar vid ett akutfall och ska kunna infinna sig inom tolv timmar. E är tjänstledighet, vilket sker ett par dagar i månaden, samt ett par veckor per år.

Vid beredskap prioritet A och B och ibland även C bor SVOTarna på regementet. Normalt är minst 50% av SVOT-styrkan i beredskap A.

Fritiden utnyttjas oftast till träning.

ROLLPERSON SOM SVOTARE

Många rollpersoner vill säkert bli SVOTare, men det är få som lyckas bli det. Låt inte en spelare tvinga dig, SL, till att låta hans rollperson bli det. Det krävs att rollpersonen levtt på ett sätt (lagligt och händelserikt) som tillåter att han

senare kan tänkas bli antagen till en SVOT-styrka.

Om en rollperson blir upptagen i någon SVOTstyrka kan du rollspela delar av utbildningstiden. Du kan rollspela händelser som sker på regementet, spioner som försöker locka rollpersonen att berätta om styrka, händelser på fritiden, osv. Du kan också rollspela övningar och tester som rollpersonen utsätts för under utbildningen.

Om man inte rollspelar någonting av den period som grundutbildningen omfattar slår spelaren bara ett par tärningsslag och lyckas han med dessa så ska han bara fylla i de ändringar på rollformuläret som Tränings- & utbildningsprogramet ger och sedan är det färdigt. Detta är lite tråkigt. Spelaren får i sådana fall inte känna att han genomgått en svår och krävande utbildning, så det rekommenderas att du rollspelar bitar och händelser under utbildningen.

Att låta en rollperson bli en SVOTare kan rubba spelbalansen om han fortsätter med att spela vanliga äventyr tillsammans med vanliga icke-SVOT-rollpersoner. Tänk på att är en rollperson SVOTare ändrar äventyren karaktär. Du bör därför låta hela spelgruppen spela SVOTare som försöker lösa de farliga och mödosamma uppdragen som de tilldelas av ledningen. Det finns många spännande äventyrsuppslag för en grupp SVOTare.

EXEMPEL PÅ INTERMEZZON

För en SVOTare finns det ingenting bättre att göra än det han är bra på, och det enda han är bra på är att slåss och lösa uppgifter klassade som mycket farliga och svåra. Det här avsnittet ger SL en insikt i typen av uppdrag en grupp SVOTare brukar lösa och hjälper honom att konstruera egna scenarion för de rollpersoner som valt SVOTarens svåra väg. Scenariona passar utmärkt att användas tillsammans med det snabba stridssystemet som beskrivs i kapitlet 'Snabb strid'.

UTRENSNINGSAKTION

Djupt ner i stadens undre och glömda zoner bor mutanter, hemlösa, kriminella och annat värdelöst avskum som ständigt terroriserar 'hederligt folk' ovan jord. Det var länge sedan de regelbundna utrensningssaktionerna gjordes och det är dags att göra något åt situationen. Ta ditt överlägsna SVOT-team med dig ner i mörkret och røj bort allt motstånd. Det enda ni har att frukta är de smutsiga kloakerna och de stinkande resterna av era menlösa motståndare! Åran och belöningen är stor när ni med seger stiger upp ur den mörka labyrinten. Brottsligheten kommer att sjunka drastiskt i hela distriktet. Andra exempel på motiv för att ge sig ned i underjorden kan vara att något viktig person hålls fången eller hämnd för att någon anhörig eller viktig blivit mördad och uppäten.

Finansering: Bidrag från MetroPol, 75% av distriktets företag. Total summa. 0,9 miljoner ED.

Beräknat motstånd: 200–500 mutanter och hemlösa

Tidsbegränsning: Ingen. Beräknas ta en eller flera dagar beroende på spårningsutrustning och fordon

Plats: "The deeps"

Övrigt: Strider i "undervärlden" är mycket farliga. Det finns faror som stora rasrisker, frätande floder och underliga muterade varelser som aldrig sett dagens ljus och är skickliga lönnmördare som är vana att slåss i mörkrets skydd. Att lyckas spåra och döda alla varelser där nere är ganska osannolikt eftersom det finns tusentals av dem, men de finansierande företagen tycker att det räcker med att några hundra utplånas. Det sätter skräck i alla andra och skrämmer dem förhoppningsvis ännu djupare ner i The Deeps för att aldrig ge sig upp i staden igen. Man mot man erbjuder inte invånarna något motstånd alls mot en välutrustad SVOTare, men när de dyker upp i femtiotal kan de vara mycket farligare än vad någon kan föreställa sig...

SYNDIKATS- SPRÄNGNING

Brottssyndikatet Sankt Razoredge har avslöjats och deras högkvarter har spårats av frilansande Spy Eye-agenter och multiföretaget Plastic Organs Ltd. söker en SVOT-styrka som kan spränga syndikatet. Målet är att ta sig in i deras block, döda eller fånga minst 75% av brottsyndikatets medlemmar, ta fast ledaren, få tag på, eller förstöra, viktiga dokument. Uppdraget är ganska fördelaktigt med hänsyn till att Sankt Razoredge ännu inte vet om att organisationen är upptäckt och kan överraskas med en blixttack. Sålunda finns det ingen gisslan, men två Spy Eye-agenter finns fortfarande i byggnaden som arbetar *under cover*. De får inte komma till skada.

Finansering: Plastic Organs Ltd. har utfäst en belöning på 1,3 milj. ED till den SVOT-styrka som kan genomföra uppdraget.

Beräknat motstånd: Ett sextiotal medlemmar (Odds 1:5)

Tidsbegränsning: Ska ske snarast med så snabb upplösning som möjligt

Plats: Red Storm Boulevard, block FG-65c.

Övrigt: Motståndet kan bli ganska svårt för en liten och dåligt utrustad SVOT-styrka och om planeringen är dålig kan större delen av brottsyndikatets medlemmar hinna fly. Om några viktigare medlemmar lyckas fly kan både Plastic Organs Ltd. och SVOT-styrkan räkna med hämndaktioner.

BLOCKKAPNING

Ett administrativt block har blivit "kapat" av en terroristorganisation som kräver att ett företag vid namn Cyber Lights ska sätta in 200 milj. ED på ett särskilt konto, samt att ett flertal kända brottslingar ska frigges. De har en del av personalen som gisslan, ca 30 man, och hotar med att döda dem om deras krav inte uppfylls. Som sista utväg tänker de spränga hela byggnaden, kraftiga sprängladdningar lär redan vara utplacerade på byggnadens känsligaste områden. På taket finns det ett antal helikoptrar och deras flyktväg är sålunda säkrad. MetroPol har

spärrat av området omkring blocket och söker en SVOT-styrka som kan åta sig uppgiften att frita gisslan och oskadliggöra terroristerna.

Finansering: MetroPol, Cyber Lights och blockets ägare, Alpha & Cæsars, betalar en sammanlagd belöning på 0,8 milj. ED till den SVOT-styrka som kan lösa uppgiften. En extra bonus på 25.000 ED betalas per person som räddas av gisslan.

Beräknat motstånd: Ett tjugotal välutrustade terrorister (Odds 1:4)

Tidsbegränsning: Fyra timmar, sedan dödas en gisslan varje timme

Plats: Detector Street 107, block DF-09a

Övrigt: Uppdraget kan bli mycket besvärligt då det visar sig att terroristerna verkligen menar allvar med att avrätta gisslan. De har TV-bevakat viktiga korridorer i byggnaden och minerat flera platser. De har spritt ut sig i byggnaden och har en bra bevakning och kan kommunicera med varandra med hjälp av radio. De är tungt beväpnade och har två raketgevär till sitt förfogande, samt spränggranater. Förlusterna kan bli ganska stora på SVOT-styrkans sida om de inte planerar sitt anfall mycket noga med största möjliga försiktighet.

SVOT MOT SVOT

Woodroffe Corp — ett dotterföretag till LibDir — har intagits av en SVOT-styrka som sänts ut av företagets stora konkurrenter och öppna fiender, TsilCon. SVOT-styrkan har kartellen som gisslan i en konferenssal i Woodroffes festvåning och kräver att företaget överläter ett antal av sina fabriker till TsilCon. LibDir betalar bra till den SVOT-styrka som åtar sig uppgiften att göra en motattack mot TsilCon eller försöker frita gisslan. Det är mycket viktigt att ingen i gisslan kommer till skada, eftersom de är ledande personer i Woodroffe Corp.

Finansering: LibDir betalar 4 milj. ED till den SVOT-styrka som lyckas lösa deras mycket svåra problem.

Beräknat motstånd: Ett SVOT-team på ett dussintal

man (Odds 1:2)

Tidsbegränsning: 24 timmar

Plats: Antingen gör ett fritagningsförsök på Woodroffes festvåning, eller också görs en motattack mot Tsil Con, där beredskapen har skärpts.

Övrigt: LibDir har varken råd att förlora sitt dotterföretag eller sina fabriker och situationen är desperat. En välplanerad blixttack skulle inte behöva vara så ödesdiger för den SVOT-styrka som åtar sig uppdraget. Belöningen är ju trots allt ganska stor. Äran att besegra en annan SVOT-styrka kan också vara lockande.

UPPLOPP

I distrikt Firebird F707 finns det ett multiföretag som heter Uniproducts och som vägrar att betala avgift till MetroPol och därför upprätthåller inte MetroPol lagarna i något av det företagets block. Uniproducts litar på sin InterPol, men idag har en mängd gatugång börjat plundra deras affärskomplex. Hundratals med brats slår sönder butiker och tar vad de kan komma åt. InterPol är chanslösa och Uniproducts behöver hjälp, snabbt. De tänker inte nedlåta sig till att ta hjälp av MetroPol, för då tvingas de till att skriva på ett kontrakt som kommer att kosta mer än att hyra in hjälp då den behövs. Det är i alla fall vad Uniproducts tycker.

Finansering: 0,5 milj ED betalas av Uniproducts till den SVOT-styrka som åtar sig uppgiften att försöka få ett slut på den våldsamma plundringen och vandalismen i deras affärskomplex. Gängen har redan gett sig på civila som försöker försvara sin egendom och misshandel, våldtäkt och dråp har blivit till en dyster verklighet.

Beräknat motstånd: Tvåhundra femtio brats i olika smågång utan någon särskild organisation (Odds 1:20)

Tidsbegränsning: Måste ske snarast

Plats: Distrikt Firebird F707

Övrigt: Uppdraget är relativt enkelt och behöver inte medföra några större förluster för varken SVOT-styrkan eller bratsen. För SVOT-styrkans del räcker det nästan med att respektingivande intåg och med få, men synliga våldshandlingar som får plundrarna att fly i skräck.



SVOT-STYRKOR

NOT: Somlig utrustning beskrivs i Techno 2090.

STORMTRUPP (MP-ST)

MetroPols stormtrupper är tänkta att vara snabba, smidiga och mycket effektivtutrustade med överlägsen eldstyrka.

De är inte till för att vara en tänkande enhet utan deras uppgifter är enkla och raka. *Nedkämpa* eller *slå* är deras vanligaste order. De är utbildade i strid på gator, i byggnader och i underjordens övergivna labyrinter av förfallna hus och gångar.

Finansiering: Betalas av MPHQ

Uppgifter: Utrensningssaktioner av mutanter och brottsliga gäng, intagning och bekämpning av brottsliga nästen, likvadation av terroristgrupper som sysslar med öppen och oskyddad verksamhet. Även livvaktsuppgifter åt mycket viktiga personer som betalar bra och som förväntar sig att bli överfallna.

Utrustning: PERSONLIG: Som vanlig MetroPolis (se kapitlet 'Utrustning'), samt laserkarbin (FFADroit lourd), A/V InterKom, MedKon S23, 2 handgranater. GRUPP: MSLC 7, eldkastare (Gehenna Puker), granatgevär, 23 mm:s automatkanon, 4 kg nitro-trotyl, 3 bärbara luftvärnsrobotar, 4 pansarskott

Fordon: MP-ST transporteras till aktionsplatsen med stridshelikoptrar (TUH-64) eller pansarbilar (TUF-55).

Organisation: En grupp består av fem man varav en är gruppleddare. En grupp leds dessutom av en stridsledare som sitter i sambandscentralen och ser över händelseförloppet via gruppens A/V InterKom-system. När fler än tre grupper är ute för att lösa en uppgift följs de även av en stridande kapten.

Uppgiften avgör hur många grupper som sänds ut på uppdraget, men fem man brukar vara tillräckligt eldstarka att utplåna större gäng bestående av ett tjugotal personer.

MP-ST MINIMIKRAV

Grundegenskaper: STY 14, STO 14, SMI 10.

Färdigheter: Automatvapen, Gevär, Obeväpnad strid, Rörliga manövrer, Undvika.

Meriter: MP-polis med fem utmärkelser eller militär löjtnant. Krav på straffri bakgrund.

MP-ST LÖNER

Grundutbildning: 1.000 ED/mån.

Stridsman: 1.700 ED/mån

Gruppbefäl: 2.000 ED/mån

Stridsledare: 2.300 ED/mån

Kapten: 2.600 ED/mån

Bonus för utmärkelser: 70 ED

MP-ST TRÄNING & UTBILDNING

Grundutbildning: 4 månader

Svårighetsfaktor: 8

Befattning	Strman	Grpbefäl
Automatvapen:	14	20
Första hjälpen:	9	9
Gevär:	13	18
Obeväpnad strid:	11	19
Pistol:	12	15
Rörliga manövrer:	9	11
Sprängteknik:	—	6
Stridskonst:	4	4
Taktik:	—	6
Undvika:	9	11
Vapensystem:	5	15

Extrapoäng: 4

STORMTRUPP



MP-ST



TYPISK MP-ST

STY	15	KP: 26
STO	14	SB: +1T4
FYS	12	
SMI	11	
INT	10	
MST	11	
PER	10	

Förflyttning: 23

Färdigheter: Första hjälpen 65%, Iakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrer 70%, Automatvapen 80%, Gevär 75%, Pistol 70%, Obeväpnad strid 65% och Undvika 60%.

ANTITERROR- RISTTRUPP (MP-AT)

MetroPols antiterroriststyrkor har flera uppgifter än bara terrorism att lösa. De är specialutbildade på att frita gisslan, ta sig in i byggnader, inta högkvarer eller block. De är även duktiga sabotörer och är tränade i fallskärms hoppning, jetpac-flygning, klättring och dykning.

De har högre status än MP-ST därför att deras uppgifter är mer kvalificerade och kräver noggrannhet, försiktighet och effektivitet. De flesta i MP-AT har tidigare ingått i MP-ST men har visat prov på sin duglighet och befordrats till MP-AT.

De är främst utbildade i strid i byggnader och tränade till att dra nytta av miljöer och teknisk utrustning.

Finansiering: Finanseras av MetroPol korp som använder styrkan vid omsorgsfullt valda tillfällen.

Uppgifter: Bekämpa terrorism, kidnappare och frita eventuell gisslan så *levande som möjligt*.

Utrustning: PERSONLIG: Som vanlig MetroPolis (se kapitlet 'Utrustning'), samt laserkarbin (FFA Droit lourd), Dragunov prickskyttegevär (endast prickskytten), Target lock (endast prickskytten), A/V InterKom, MedKon S23, 3 handgranater. GRUPP: MSLC 7, eldkastare (MadSett DragonBreath), granatgevär, 23 mm:s automatkanon, 4 kg nitro-trotyl, larmknäckare, elektronisk låsknäckare

Fordon: Se MP-ST.

Organisation: En grupp består av en tekniker, två stridande SVOTare, en lätt utrustad prickskytt samt ett gruppbefäl. De är utrustade med A/V InterKom som kontrolleras av en stridsledare. De har inga högre befäl som aktivt deltar i strid.

MP-AT MINIMIKRAV

Grundegenskaper: STY 14, STO 10, FYS 15, SMI 15 och INT 11

Färdigheter: Automatvapen, Gevär, Obeväpnad strid, Und-

vika, Rörliga manövrer. Någon teknikisk, medicinsk eller pilotfärdighet är ett plus och en anledning till specialbefattning som tekniker, sjukvårdare respektive pilot.

Meriter: MP-ST som befordrats till MP-AT genom bevis på duglighet genom visad kunskap och skicklighet. Löjtnant i militär underättelsetjänst. Krav på straffri bakgrund.

MP-AT LÖNER

Grundutbildning: 1.100 ED/mån

Stridsman: 1.850 ED/mån

Sjukvårdare: 1.850 ED/mån

Tekniker: 2.000 ED/mån

Pilot: 2.000 ED/mån

Prickskytt: 1.950 ED/mån

Gruppbefäl: 2.250 ED/mån

Stridsledare: 2.500 ED/mån

Bonus för utmärkelser: 80 ED

MP-AT TRÄNING & UTBILDNING

Grundutbildning: 6 månader

Svårighetsfaktor: 12

Befattning:	Strman	Tekniker	Prickskytt
Automatvapen:	14	9	12
Elektronik:	—	10	—
Första hjälpen:	8	8	5
Gevär:	13	9	16
Gömma sig:	—	—	6
Obeväpnad strid:	11	9	10
Pistol:	12	9	10
Rörliga manövrer:	12	9	15
Sprängteknik:	6	12	—
Stridskonst:	4	—	4
Teknik:	—	10	—
Undvika:	9	9	5
Vapensystem:	5	15	—

Extrapoäng: 6

TYPISK MP-AT

STY	15	KP: 26
STO	11	SB: +1T4
FYS	15	
SMI	15	
INT	11	
MST	11	
PER	10	

Förflyttning: 30

Färdigheter: STRIDSMAN: Första hjälpen 70%, Iakttagelseförmåga 60%, Rörliga manövrer 80%, Automatvapen 85%, Gevär 80%, Pistol 75%, Obeväpnad strid 70% och Undvika 65%.

TEKNIKER: Första hjälpen 50%, Iakttagelseförmåga 60%, Rörliga manövrer 60%, Automatvapen 70%, Gevär 65%, Pistol 60%, Obeväpnad strid 60% och Undvika 60%. Teknik

80% och Elektronik 75%.

PRICKSKYTT: Första hjälpen 60%, Iakttagelseförmåga 65%, Rörliga manövrer 70%, Automatvapen 75%, Gevär 95%, Pistol 60%, Obeväpnad strid 60% och Undvika 50%.
Gömma sig 65%.

KILLRUNNERS (MP-SAD)

MetroPols *Search And Destroy* (SAD) trupp (kallas *Killrunners*) är specialtränade i att spåra efterlysta brottslingar för att omedelbart eliminera dem. De har befogenheter att ta sig in på de flesta datorsystem (banker, spärrkontroller, register) som kan hjälpa dem i spårningen. De har mycket speciella tekniska hjälpmedel som sensorer som kan identifiera speciellt utvalda personer. De har god kännedom om den undre världen, har kontakter och vet hur en efterlyst person agerar och har kunskap att snabbt spåra upp som.

De är främst tränade i prickskytte och lönnmord och att dölja sina spår, men kan även sägas vara MetroPols torpeder. Den som vet att han är jagad av en Killrunner behöver inte fly mer; han kan inte springa, kan inte gömma sig — kan bara vänta på sin plötsliga död.

En del Killrunners blir sedan befodrade till SVOT-agenter inom MP-HAS.

Finansiering: MPHQ

Uppgifter: Att spåra *Ghosts* (folk som lever olagligt utanför samhällets system), flyktingar och efterlysta brottslingar som utgör en fara för allmänheten. De används också till att likvidera personer på ett effektivt och diskret sätt. Oftast jobbar en Killrunner som civilklädd, men räknas fortfarande till specialstyrkorna och inte till agenterna.

Utrustning: I CIVIL TÄCKMANTEL: ProTech 4, laserpistol (FFA Portatif-MF), cybernetisk radioutrustning, cybernetisk fotoreceptor

Fordon: Använder sig i regel av någon form av civil bil av fint märke.

Organisation: MP-SAD jobbar mycket individuellt med sina uppgifter, men har alltid hjälp och stöd av sina gruppkamrater. En grupp består av tre man och en grupp-
ledare, gruppledaren är ansvarig för att uppgiften blir löst och får använda sina manna bäst han vill. Utrustningen som anges ovan är den som används på uppdrag under civil täckmantel. I de rent militära uppdragen har de samma utrustning som MP-AT.

MP-SAD MINIMIKRAV

Grundegenskaper: STY 14, STO 10, FYS 13, SMI 13 och INT 14

Färdigheter: Gevär, Pistol, Obeväpnad strid, Undvika, Gömma sig, Fixare.

Meriter: MP-AT som befodrats till MP-SAD genom bevisad duglighet genom visad kunskap och skicklighet. Militär

underrättelsetjänsts löjtnant. Krav på straffri bakgrund.

MP-SAD LÖNER

Grundutbildning: 2.000 ED/mån

Stridsman: 2.300 ED/mån

Gruppbefäl: 2.600 ED/mån

Bonus för utmärkelser: 90 ED

MP-SAD TRÄNING & UTBILDNING

Grundutbildning: 7 månader

Svårighetsfaktor: 13

Befattning: Stridsman

Automatvapen: 3

Fixare: 9 -

Första hjälpen: 4 -

Gevär: 13

Gömma sig: 9 -

Obeväpnad strid: 13 -

Pistol: 13

Rörliga manövrer: 7

Sprängteknik: 6

Stridskonst: 12

Undvika: 5 -

Övertyga: 3 -

Extrapoäng: 5

TYPISK MP-SAD

STY 14 KP: 25

STO 11 SB: —

FYS 14

SMI 13

INT 15

MST 13

PER 12

Förflyttning: 27

Färdigheter: Första hjälpen 50%, Iakttagelseförmåga 70%, Rörliga manövrer 75%, Automatvapen 65%, Gevär 80%, Pistol 80%, Obeväpnad strid 80% och Undvika 55%.
Gömma sig 60%, Fixare 60% och Övertyga 50%.

ULTRA DEATH PATROL (UDP)

Ultra Death Patrol är ett frilansande företag som mot hög avgift löser andra företags problem i sin reklam propagerar dem för att inga problem är för svåra, alla kan lösas med UDPs hjälp. Tyvärr är de oftast lite för effektiva och lever upp till sitt namn. Deras uppdrag har ibland slutat i



omfattande blodbad, vilket inte alltid är uppdragsgivarens önskemål. De är högeffektiva stridsmaskiner som inte lämnar en levande själ efter sig där de drar fram. MetroPol klagar ofta på UDPs brutala sätt att lösa sina uppgifter men UDP betalar för sina misstag — eller överlåter hela skulden till uppdragsgivaren...

Många mediakanaler varnar för UDP och kallar dem för ett gäng mördarglada dårar vars enda glädje i livet ligger i dödandet, vilket inte är en helt omotiverad bedömning. UDP tar anklagelserna som komplimanger.

Uppgifter: De säger sig göra vad som helst, men det de är bäst på är blodbad och skapa total kaos och krig. Men ingen kan anklaga dem för att direkt misslyckas, trots att ganska många oskyldiga kan komma i vägen.

Utrustning: PERSONLIG: Tungstridsrustning (MauMueK68; abs 16 till 25, vikt 20 kg) med inbyggd ShoulderLauncher 4 och MadSettDragonBreath, MadSettG22-L, neutronkarbin, Target Lock, CAK. GRUPP: 20 mm:s gatlingkanon med stativ för luft- och markmål, 4 pansarskott, 4 bärbara luftvärnsrobotar, 12 kg nitro-trotyl

Fordon: Pansarbilar SF-56

Organisation: En grupp består av sju stridande man och en gruppchef. En skvadron om tre grupper leds av en kapten. Företaget har ett dussin skvadroner till sitt förfogande.

UDP MINIMIKRAV

Grundegenskaper: STY 16, STO 16

Färdigheter: Gevär och Automatvapen.

Meriter: Duglighet i strid (uppskattar våldsamma handlingar). Inga större krav på straffri bakgrund.

UDP LÖNER

Grundutbildning: 800 ED/mån

Stridsman: 1.400 ED/mån.

Gruppbefäl: 1.600 ED/mån.

Kapten: 2.000 ED/mån

Bonus för utmärkelser: 100 ED

UDP TRÄNING OCH UTBILDNING

Grundutbildning: 3 månader

Svårighetsfaktor: 10

Befattning: Stridsman

Automatvapen: 15

Gevär: 15

Obeväpnad strid: 13

Pistol: 13

Rörliga manövrer: 8

Sprängteknik: 6

Taktik: 2

Undvika: 8

Extrapoäng: 3

TYPISK UDP

STY 16 KP: 30

STO 17 SB: +1T6

FYS 13

SMI 11

INT 10

MST 11

PER 10

Förflyttning: 24

Färdigheter: Första hjälpen 40%, Iakttagelseförmåga 40%, Rörliga manövrer 65%, Automatvapen 85%, Gevär 85%, Pistol 80%, Obeväpnad strid 80% och Undvika 55%.

SVOT-TEAM SPECIAL (STS)

SVOT-team Special är en frilansande specialstyrka som ägs av en större företagskedja och ingår egentligen i företagets InterPols specialstyrkor. Men, i brist på uppgifter låter företagen hyra ut sina SVOTare till andra som kan behöva dem.

De är tränade för strid i bebyggelse och kända för sin skicklighet i att bekämpa terrorism med gisslan. Deras metoder är mera beräknande och finessfulla än många andra SVOT-styrkors metoder. De är heller inte lika tungt utrustade med klumpiga rustningar och uppseendeväckande vapen utan utnyttjar sin rörelsefrihet och smidighet för att lösa sina uppgifter.

SVOT-team Special är veteraner och funnits länge och är resterna av de tuffaste från en gammal polisorganisation som var aktiv innan MetroPol tog monopol på den allmänna brottsbekämpningen.

Finansieras: Finanseras och utrustas av det ägande företags InterPol och tar ut en avgift av utomstående företag som hyr deras tjänster.

Uppgifter: De är specialiserade på antiterrorism-verksamhet och undviker stormningar och öppna strider. De sysslar också med en del SAD-verksamhet, men brukar hålla sådan uppgifter hemliga.

Utrustning: PERSONLIG: ProTech 41, MadSett G22-L, Glock 19 (automatpistol), A/V InterKom, handgranater, kommunikationsradio, Target lock. GRUPP: MSLC 7, 6 kg nitrotrotyl, elektronisk låsknäckare, elektronisk larmknäckare.

Fordon: Helikoptrar Géneviève STH-5

Organisation: En grupp består av sju man; ett grupp-befäl, en helikopterpilot, en tekniker, en prickskytt, en sjukvårdare och två stridande män. Alla i gruppen strider ungefär lika mycket, men har sina speciella uppgifter. De har liksom MetroPols specialstyrkor ett A/V InterKom-system med stridsledare. En trupp består av fyra grupper och leds av en uppdragschef som ibland deltar aktivt men befinner sig oftast hos stridsledarna för att få en god bild av händelseförloppet.

STS MINIMIKRAV

Grundegenskaper: STY 15, STO 15, FYS 12, INT 11.

Färdigheter: Atomatvapen och gevär, Obevärnad strid, Undvika. Andra färdigheter med högt värde kan leda till lämplig befattningsutbildning.

Meriter: Tidigare aktiv tjänstgöring som militär eller polis på InterPol eller MetroPol. Helst straffri bakgrund.

STS LÖNER

Grundutbildning: 1.500 ED





Stridsman: 1.900 ED
Pilot: 2.050 ED
Tekniker: 2.000 ED
Sjukvårdare: 2.000 ED
Gruppbefäl: 2.300 ED
Stridsledare: 2.300 ED
Kapten: 2.600 ED
Bonus för utmärkelser: 115 ED

TYPISK STS

STY 15 SMI 11 KP: 29
 STO 15 INT 11 SB: +1T4
 FYS 14 MST 13 PER 11

Förflyttning: 25

Färdigheter: *Stridsman:* Första hjälpen 45%, Iakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrer 75%, Automatvapen 85%, Gevär 85%, Pistol 85%, Obeväpnad strid 80% och Undvika 70%.

Tekniker: Första hjälpen 40%, Iakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrer 55%, Automatvapen 70%, Gevär 70%, Pistol 70%, Obeväpnad strid 70% och Undvika 50%. Elektronik 80%, Teknik 80%.

Pilot: Första hjälpen 40%, Iakttagelseförmåga 55%, Rörliga manövrer 55%, Automatvapen 70%, Gevär 70%, Pistol 70%, Obeväpnad strid 70% och Undvika 50%. Flygfordon 85%.

Sjukvårdare: Första hjälpen 80%, Iakttagelseförmåga 55%, Rörliga manövrer 55%, Automatvapen 70%, Gevär 70%, Pistol 70%, Obeväpnad strid 70% och Undvika 50%. Medicin 80%.

Prickskytt: Första hjälpen 45%, Iakttagelseförmåga 80%, Rörliga manövrer 75%, Automatvapen 70%, Gevär 95%, Pistol 70%, Obeväpnad strid 70%, Gömma sig 85% och Undvika 50%

PALADIN

Paladin är en SVOT-styrka med traditioner, så tillvida att den var en av de första som bildades. Den låter sig hyras ut till andra företag, aldrig till privatpersoner. Deras avgifter är mycket höga men de anses också vara en av de bättre SVOT-styrkorna med ett grundmurat rykte om sig att vara noggrann, ytterst skicklig och förhållandevis diskret.

Paladins rekryteringsgång skiljer sig också en smula från den normala. De bryr sig överhuvudtaget inte om vem som söker, eller varför. Det enda de ser till är hans egenskaper och färdigheter. Ingen frågar varför han har de färdigheter han har, utan är han tillräckligt bra så blir han antagen. Å andra sidan är kraven ganska höga.

Detta har bl. a. lett till att brottslingar sökt sig till Paladin, eftersom de där får en ny identitet samt en SVOTs normala befogenheter. Å andra sidan är Paladins straff för olydnad extremt hårt, men enkelt — döden. Detta förfarande har setts med både positiva och negativa ögon av MetroPol, men i utbyte mot att MetroPol då och då kan utnyttja Paladins tjänster kostnadsfritt så låter de dem hållas.

Paladins nära samarbete med MetroPolisen gör att de för enkelhetens skull har ungefär samma utrustning.

Finansiering: Höga hyror, visst bidrag från MPHQ

Uppgifter: Allt

Utrustning: Samma som MP-ST

Fordon: Stridsfordon TUF-55, Spaningshelikopter Matador XE

Organisation: En grupp består av 4 man, en gruppchef (korpral), en fordonsförare och en vapenoperatör (till stridsfordonet). Tre grupper bildar en pluton under en sergeant och en löjtnant, vilka är med ute på fältet. Sex kaptener sitter alltid som stridsledare. Varje pluton har dessutom två helikopterpiloter.

STS TRÄNING OCH UTBILDNING

Grundutbildning: 8 månader

Svårighetsfaktor: 12

Befattning:	Strman	Tekniker	HkpPilot	Sjvårdare	Prickskytt
Automatvapen:	13	8	10	10	4
Elektronik:	—	13	4	—	—
Flygfordon:	—	—	13	—	—
Första hjälpen:	6	4	4	13	6
Gevär:	13	8	10	10	18
Gömma sig:	—	—	—	—	10
Medicin:	—	—	—	13	—
Obeväpnad strid:	13	7	7	7	7
Pistol:	13	8	10	10	8
Rörliga manövrer:	10	7	7	7	10
Sprängteknik:	2	8	—	—	2
Stridskonst:	4	—	—	—	4
Teknik:	—	13	4	—	—
Undvika:	10	7	7	7	10
Vapensystem:	—	15	5	—	—
Extrapoäng: 7					

PALADIN TRÄNING & UTBILDNING

Grundutbildning: 8 månader

Svårighetsfaktor: 10

Befattning:	Strman	Förare	VapOp	Sjvårdare	GrpChef	HkpPilot
Automatvapen:	14	10	12	8	12	10
Flygfordon:	—	5	—	—	—	16
Första hjälpen:	6	6	6	16	6	6
Gevär:	12	8	16	6	10	8
Markfordon:	—	16	3	—	3	5
Obeväpnad strid:	10	4	6	4	10	6
Pistol:	8	6	6	6	6	6
Rörliga manövrar:	10	8	8	10	10	8
Stridkonst:	3	—	—	—	3	—
Taktik:	—	—	—	—	6	—
Undvika:	10	10	10	10	10	10
Vapensystem:	—	5	15	—	2	2
Extrapoäng:	5					

MINIMIKRAV

Grundegenskaper: STY 15, STO 13, FYS 15, SMI 16

Färdigheter: Automatvapen, Första hjälpen, Gevär, Pistol, Rörliga manövrar, samt Markfordon, Flygfordon, Elektronik eller Datakunskap

Meriter: Inga

65%, Obeväpnad strid 70%, Undvika 50%

Helikopterpilot: Första hjälpen 60%, Markfordon 50%, Flygfordon 100%, Rörliga manövrar 85%, Automatvapen 80%, Gevär 70%, Pistol 60%, Obeväpnad strid 60%, Undvika 50%

PALADIN LÖNER

Grundutbildning: 14 månader

Menig: 800 ED/mån

Sergeant: 1.000 ED/mån

Löjtnant: 1.200 ED/mån

Kapten: 2.000 ED/mån

Bonus för utmärkelser: 100 ED

TYPISK PALADIN

STY	15	SMI 16	KP: 29
STO	14	INT 11	SB: +1T4
FYS	15	MST 10	PER 14

Förflyttning: 27

Färdigheter: Stridsman: Första hjälpen 60%, Rörliga manövrar 85%, Automatvapen 90%, Gevär 80%, Pistol 70%, Obeväpnad strid 80%, Undvika 50%

Förare: Första hjälpen 60%, Markfordon 95%, Rörliga manövrar 75%, Automatvapen 80%, Gevär 70%, Pistol 60%, Obeväpnad strid 40%, Undvika 50%

Vapenoperatör: Första hjälpen 60%, Markfordon 50%, Rörliga manövrar 75%, Automatvapen 85%, Gevär 100%, Pistol 60%, Obeväpnad strid 50%, Undvika 50%

Sjukvårdare: Första hjälpen 95%, Rörliga manövrar 85%, Automatvapen 70%, Gevär 60%, Pistol 60%, Obeväpnad strid 45%, Undvika 50%

Troppchef: Första hjälpen 60%, Markfordon 45%, Rörliga manövrar 85%, Automatvapen 85%, Gevär 75%, Pistol

HEMLIGA AGENTSERVICE (MP-HAS)

MetroPols agenter ingår i en SVOT-syrka kallad MP-HAS vilket är den absolut hemligaste och mest vältränade organisationen inom hela MetroPolisen och är en av de största agent-organisationerna som man känner till. De som hamnar där har höga löner, men också farliga uppgifter.

MP-HAS är enormt skickliga agenter som avslöjar ekonomisk och annan dold brottslighet som utövas i stor utsträckning av företagen. De infiltrerar karteller, sysslar med buggningar och samarbetar ibland med MP-SAD.

Hur utbredd organisationen egentligen är är det ingen som riktigt vet, men den är ganska omfattande eftersom den effektivt avslöjar företag efter företag.

MP-HAS äger många mindre företag och har fasadföretag (liksom brottsyndikat har). Företagen används som täckmantalar för att kunna nästla sig in i karteller och för att provocera fram illegala affärer. Det är känt att MP-HAS har ett finger med i vissa brottsyndikat för att ha en kontroll över svarta marknaden. De låter brottsyndikatet agera fritt, men de största kunderna avslöjar MP-HAS när bevis finns och ett bra tillfälle ges.

Agenterna jobbar på mycket olika sätt och i många olika miljöer och har stor allmänbildning på alla olika sorters färdighetsområden.

Finansiering: Betalas av MPHQ

Uppgifter: Att avslöja dold brottslighet, brottssyndikat, illegala karteller och annan omfattande brottslighet som många företag sysslar sig med.

Utrustning: Varierar från person till person, men de har nästan obegränsade resurser då deras verksamhet har hög prioritet enligt MetroPolisen.

Organisation: Agenterna har inte direkt några gradbeteckningar, men de blir befodrade då de gör ett snyggt jobb och får utmärkelser.

MP-HAS MINIMIKRAV

Grundegenskaper: INT 15, MST 13, PER 14

Färdigheter: Datorkunskap, Fixare, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Teknik och Elektronik, några stridsfärdigheter, Undvika.

Meriter: MP-SAD som befodrats till MP-HAS genom bevis på duglighet genom visad kunskap och skicklighet. Högt befäl på militär underrättelsetjänst. Krav på straffri bakgrund. Att vara van cyberspacer är en mycket fördelaktig merit.

MP-HAS LÖNER

Grundutbildning: 3.500 ED/mån.

Tjänstgöringslön: 4.000-6.000 ED/mån.

Bonus för utmärkelser: 100 ED

MP-HAS TRÄNING & UTBILDNING

Grundutbildning: 2 år

Svårighetsfaktor: 15

Befattning: Agent

Datorkunskap: 13

Elektronik: 10

Fingerfärdighet: 6

Fixare: 10

Flygfordon: 3

Förfalskning: 6

Första hjälpen: 8

Gömma sig: 10

Iakttagelseförmåga: 10

Markfordon: 6

Medicin: 6

Rörliga manövrer: 10

Simma: 6

Språk: 13

Sprängteknik: 6

Spåra: 8

Stridkonst: 4

Taktik: 6

Teknik: 10

Valfri stridsfärdig. 1: 15

Valfri stridsfärdig. 2: 10

Överlevnad: 10

Övertyga: 10

Extrapoäng: 8

TYPISK MP-HAS

STY	14	KP: 28
STO	12	SB: +1T4
FYS	16	
SMI	15	
INT	16	
MST	15	
PER	15	

Förflyttning: 31

Färdigheter: Datorkunskap 85%, Elektronik 70%, Fingerfärdighet 65%, Fixare 60%, Flygfordon 50%, Förfalskning 60%, Första hjälpen 65%, Gömma sig 75%, Iakttagelseförmåga 75%, Markfordon 55%, Medicin 40%, Rörliga manövrer 90%, Simma 50%, Språk I 100%, Språk II 80%, Språk III 50%, Spåra 55%, Teknik 60%, Överlevnad 70%, Övertyga 75%. Stridsfärdighet I 100%, Stridsfärdighet II 85%.

SPY EYE (SE)

Spy Eye är ett företag som hyr ut agenter till andra företag och de hyrs främst för att användas till företagsspionage. De sysslar inte med sabotage eller lönnmord utan arbetar diskret med sina spionuppdrag eller uppsökningar av försvunna personer av väsentlig betydelse. De är duktiga detektiver och mycket allmänbildade och har kunskap i många olika färdigheter.

De sysslar med mycket spioneri via cyberkosmos och är skickliga cyberspacers.

Finansiering: Höga hyror

Uppgifter: Spionage

Utrustning: Varierar från person till person; inte särskilt sofistikerad bortsett från cyberdeck och annan cyberspace-utrustning.

Organisation: Har liksom MP-HAS bara utmärkelser.

SE MINIMIKRAV

Grundegenskaper: INT 17, MST 15, PER 15

Färdigheter: Datorkunskap, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Teknik och Elektronik, Fingerfärdighet, någon stridsfärdighet, Undvika.

Meriter: Liknande tidigare tjänstgöring. Att vara van cyberspacer är en mycket fördelaktig merit.

SE LÖNER

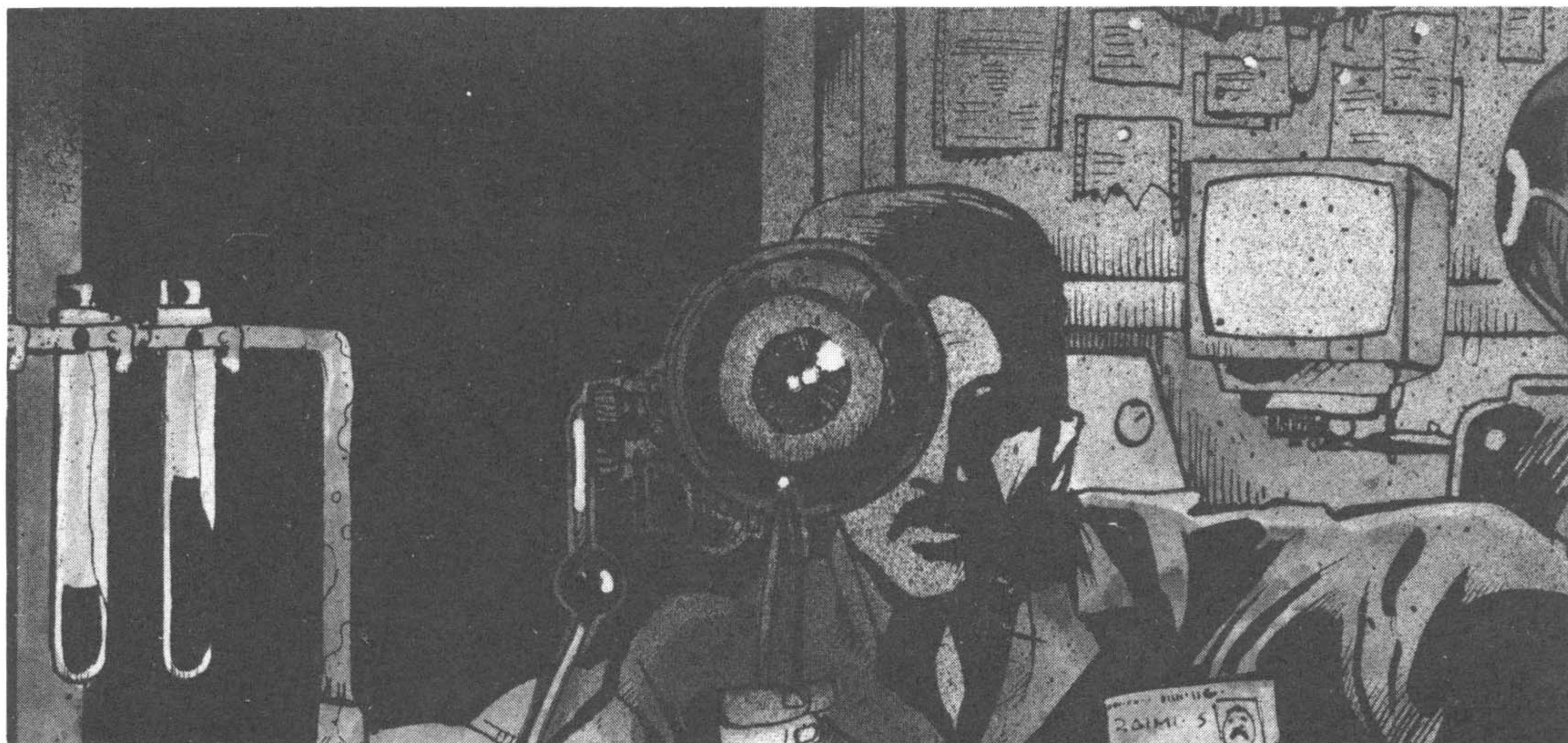
Grundutbildning: 3.500 ED/mån

Tjänstgöringslön: 5.100

Bonus för utmärkelser: 150 ED

SE TRÄNING & UTBILDNING

Grundutbildning: 1,5 år

**Svårighetsfaktor: 16**

Befattning:	Agent
Datorkunskap:	16
Elektronik:	15
Fingerfärdighet:	10
Fixare:	10
Förfalskning:	10
Första hjälpen:	5
Gömma sig:	13
Iakttagelseförmåg:	13
Rörliga manövrer:	10
Språk:	15
Sprängteknik:	2
Teknik:	10
Övertyga	12
Valfri stridsfärdig 1:	15
Valfri stridsfärdig 2:	10
Extrapoäng:	10

TYPISK SE

STY	12	KP: 24
STO	11	SB: —
FYS	13	
SMI	11	
INT	17	
MST	16	
PER	15	

Förflyttning: 24

Färdigheter: Datorkunskap 100%, Elektronik 90%, Fingerfärdighet 70%, Fixare 70%, Förfalskning 75%, Första hjälpen 50%, Iakttagelseförmåga 80%, Rörliga manövrer 70%, Språk I 100%, Språk II 90%, Språk III 60%, Teknik 75%, Övertyga 85%. Stridsfärdighet I 100%, Stridsfärdighet II 80%.



NYA FÄRDIGHETER

Här presenteras några nya stridsfärdigheter. De fungerar på exakt samma sätt som de gamla. Vid 'Yrken' anges vilka yrken som kan välja färdigheten som yrkesfärdighet.

SPRÄNGTEKNIK

Grundegenskaper: INT/SMI

Yrken: Merc, SVOT, Stridsrobot, Veteran, Militär

Denna färdighet används för att beräkna, tillverka, aptera, armera och desarmera sprängladdningar. Ett lyckat färdighetsslag i rätt situation innebär att man lyckas; ett misslyckat slag innebär normalt att ingenting händer (eller att man tagit för lite sprängmedel ifall man skall beräkna en laddning), men om man skall desarmera en sprängladdning kan det innebära att den sprängs (beror på laddningens konstruktion; SL får bestämma). Fummel innebär alltid att laddningen detonerar, vilket kan få tragiska följder...

STRIDSKONST

Grundegenskaper: SMI/STY

Yrken: Gatubarn, Merc, SVOT, Stridsrobot, Säkerhetsrobot, Veteran, Militär

Stridskonster är en ny färdighet för de som önskar införa obehäpnade stridstekniker (modell karate, judo, kung-fu, tae-kwon-do, etc.) i sitt spel. De som spelat Drakar och Demoner kommer att känna igen reglerna. Om du inför denna färdighet i ditt spel föreslås att färdigheten 'Obehäpnad strid' begränsas till att omfatta rena slagsmål, d. v. s. med nävar och enkla sparkar.

De obehäpnade stridskonster som förekommer i Mutants

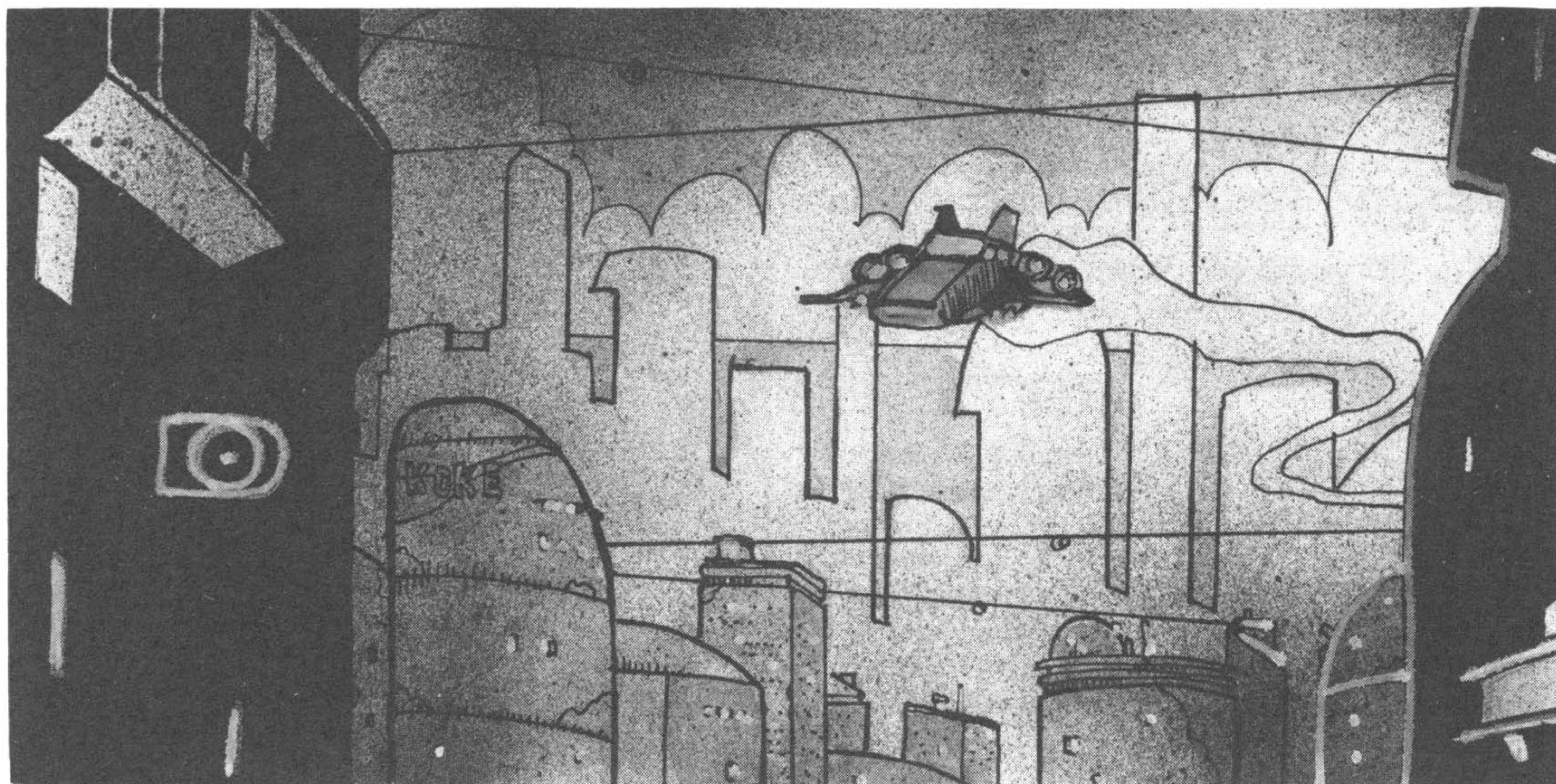
värld är många och mångskiftande. Somliga stridskonster är mycket invecklade och svåra att lära sig, medan andra är betydligt enklare. Därför fungerar denna färdighet lite annorlunda än övriga färdigheter, såtillvida att dess kostnad inte är den normala. En rollperson som skall lära sig stridskonster väljer själv vilka tekniker 'hans' skola skall innehålla. Vissa 'skolor' kanske bara innehåller kast och nerdragningar, medan andra bara innehåller sparkar och slag. Spelaren väljer själv, i samråd med SL.

I listan nedan väljer spelaren ut de tekniker som han vill skall varamed. Vid varje teknik står också en *grundkostnad*, och genom att addera grundkostnaderna i de tekniker man vill ska ingå så får man fram en *kostnadsmultipel* för hela stridskonsten. Avrunda alltid uppåt. Om man köper en stridskonst som yrkesfärdighet så multipliceras kostnaden i BP (se sektion 8.3 i Grundreglerna) med kostnadsmultipeln för att få fram den slutliga kostnaden.

Om en spelare vill, kan hans rollperson naturligtvis lära sig en stridskonst som innefattar alla tekniker, men på grund av dess höga kostnadsmultipel kommer det förmodligen att ta ett bra tag innan han blir duktig i den. Den GCL man har lärt sig i en stridskonst gäller för samtliga tekniker i stridskonsten.

Exempel: Den tänkta stridskonsten Anakins dräpar-teknik består av normal spark, bakåtspark, fint och obehäpnad parering. Dess kostnadsmultipel blir $0,5+0,5+0,5+1,0=2,5$ EP, vilket avrundas till 3,0. Vill man höja sin GCL från 55% till 60% i Anakins dräpar-teknik kostar detta alltså 9 BP (3x3).

Om en rollperson har GCL 60% i 'Anakins dräpar-teknik' innebär det att han har denna GCL i stridskonstens



alla tekniker. De behandlas som en enhet när det gäller inläring och erfarenhet.

Man kan inte använda stridskonster om man har tyngre rustning än en skottsäker väst. Om stridskonsten saknar tekniken "obeväpnad parering av vapen" kan kämpen om han själv är obeväpnad endast parera obeväpnade attacker.

TEKNIKLISTA

Teknik	Grundkostnad
Avväpning	1,0
Bakåtspark	0,5
Bedövningsslag†	1,0
Blind strid	2,0
Dubbelslag	1,0
Dubbelspark	1,5
Fallteknik/Rullningar	0,5
Fint	0,5
Hoppspark	1,0
Högt kast†	1,0
Initiativbonus	0,5
Krosslag	1,0
Liggande/Knästående strid	1,0
Lågt kast†	0,5
Låsning/Neddragning†	1,0
Normalt slag	0,5
Normal spark	0,5
Obeväpnad parering av vapen	0,5
Rundspark	1,0
Stålsättning	1,0
Uppresning	0,5
Vidvinkelsyn	1,0

† kan endast användas mot människoliknande motståndare

BESKRIVNINGAR AV TEKNIKERNA

Avväpning: Detta är ett slags obeväpnad parering mot ett beväpnat anfall där försvararen försöker få sin motståndare att tappa sitt vapen. Om motståndarens attack lyckas fungerar färdigheten som en vanlig parering, men om den misslyckas far vapnet iväg 1T3 rutor åt något håll. Han kan dock undvika detta genom att försöka parera avväpningen. En lyckad parering innebär att han lyckas behålla vapnet i handen. Vid ett perfekt slag i denna färdighet har försvararen lyckats ta vapnet i sina egna händer förutsatt att inte anfallaren också får ett perfekt slag. I så fall pareras anfallaren som vanligt.

Bakåtspark: En spark som riktas mot en motståndare i rutan bakom angriparen. Den gör 1T6 i skada.

Bedövningsslag: Ett knytnävsslag eller fingerslag riktat mot nervknutar på kroppen som gör 1T3 i skada. Om slaget vållar någon skada på motståndaren måste denne slå ett Svårt FYS-slag. Misslyckas detta blir han tillfälligt bedövad och förlorar sin nästa attack eller parering.

Blind strid: Kämpen har genom träning med förbundna ögon eller i ett mörkt rum lärt sig att omedvetet känna av var

motståndarna finns. Denna teknik är alltid påkopplad och kräver inget färdighetsslag. Om tekniken ingår i ens stridskonst kan man slåss även i det svartaste beckmörker, men eftersom man inte kan känna av hur terrängen ser ut kan det fortfarande vara besvärligt.

Dubbelslag: Denna teknik tillåter att man samtidigt kan göra två knytnävsslag i samma SR mot olika motståndare. En attack ger 1T3 i skada. Separata färdighetsslag måste slås för varje attack. Båda slagen kan inte riktas mot samma motståndare. Offren för slagen kan inte stå mer än 180° isär.

Dubbelspark: Denna teknik tillåter en kämpe att göra en flygande hoppspark och träffa två olika motståndare med vardera foten. Sparken ger 1T6 i skada, och ett separat färdighetsslag måste slås för varje attack. Båda sparkarna kan inte riktas mot samma motståndare. Offren för sparkarna kan inte stå mer än 1 meter ifrån varandra. I övrigt se tekniken "hoppspark".

Fallteknik/Rullning: Om en fallande person lyckas med sitt färdighetsslag tar han bara halv skada av ett fall. En lyckad rullning förflyttar rollpersonen upp till 5 rutor i en stridsrunda. Man kan inte hugga med närstridsvapen på en rullande person. Om rullningen misslyckas kommer den olycklige rullaren bara hälften så långt som han har tänkt sig och är dessutom liggande.

Fint: Anfallaren försöker med ljud och rörelser luraförsvararen. En fint utförs samtidigt som ett angrepp och räknas därför in i detta. Om finten lyckas halveras motståndarens chans att parera (avrunda nedåt). Man kan finta med alla slags attacker, såväl med vapen som obeväpnade (dock ej med avståndsvapen).

Hoppspark: Angriparen tar en rutas sats och hoppar sedan upp och sparkar mot motståndarens huvud eller bröstorg. Sparken gör 1T8 i skada. Om sparken misslyckas landar angriparen i samma ruta som målet för sin attack. Om han lyckas med ett SMI-slag landar han på fötterna, men får inte göra något annat nästa runda än att återvinna balansen. Om han misslyckas med sitt SMI-slag ramlar han omkull och blir liggande i rutan men kan slåss i liggande strid nästa runda om han kan den tekniken. Den som gör en hoppspark får -2 på initiativslaget.

Högt kast: Ett högt kast utförs till skillnad från det låga kastet alltid sist i en SR. Om kastet lyckas kastas offret 1T3 rutor i valfri riktning och landar liggande. Offret måste göra ett Svårt SMI-kast, misslyckas detta tar han 1T3 poäng i skada.

Initiativbonus: Denna teknik är alltid påkopplad och kräver inget tärningsslag. När man beräknar turordningen för striden får användaren lägga 5 till sin SMI.

Krosslag: Ett knytnävsslag som riktas mot särskilt ömtåliga punkter på kroppen; tinningar, struphuvud, solar plexus, njure, m. m. Den ger 1T6 i skada.

Liggande strid: Man kan med denna teknik anfalla med slag och sparkar, parera och utföra låga kast när man ligger ned. En angripare får ingen anfallsbonus för liggande mål när han slåss mot någon med denna färdighet. Liggande strid är alltid påkopplad och kräver inget tärningsslag.

Lågt kast: Om kastet lyckas kastas försvararen omkull i den ruta han stod i innan utan att skadas. Ett kast kan pareras. Den omkullkastade kan resa sig efter 1T2 SR.

Låsning/Neddragning: Denna teknik utförs som ett anfall. Om det lyckas har angriparen kopplat ett sådant grepp att han kan dra ned sin motståndaren på marken och sedan låsa honom där. Attacken kan pareras. För att ta sig ur detta grepp måste försvararen övervinna angriparens FV med sin egen halverade SMI (avrunda nedåt).

Normalt slag: Ett normalt knytnävsslag mot huvud eller bröstorg. Ger 1T3 i skada.

Normal spark: En vanlig spark mot ben, bröstorg eller huvud som ger 1T6 i skada.

Obeväpnad parering av vapen: Den stridande kan parera alla former av närstridsattacker, även vapenattacker, på samma sätt som ifall han parerade med ett vapen trots att han är obeväpnad.

Rundspark: För att få upp extra fart och kraft i sparken snurrar man ett varv. Sparken gör 1T8 i skada. Om den missar måste angriparen återvinna balansen och får därför inte anfalla eller parera nästa runda. Den som gör en rundspark får -2 på initiativslaget.

Stålsättning: Denna teknik kan användas varje gång kämpen tar skada. Om han lyckas med ett färdighetsslag lyckas han motstå smärtan och tar bara halv skada. Den kan inte användas vid slag mot huvudet.

Uppresning: Om kämpen kastats omkull kan han resa sig omedelbart med en akrobatisk manöver förutsatt att han lyckas med ett färdighetsslag. Uppresningen kommer alltså omedelbart efter fallet, oavsett när i stridsrundan det inträffade.

Vidvinkelsyn: Denna teknik är alltid påkopplad och kräver inget färdighetsslag. Den innebär att kämpens iakttagelsesfär vidgas till 270° (d. v. s. snett ut bakåt från ögonen). Inom detta område är han medveten om allt som händer.

PARERA

Grundegenskaper: SMI/PSY

Yrken: Alla

Parera är egentligen ingen färdighet, utan bara ett utökat användningsområde för färdigheten Undvika. Om du väljer att använda denna regel så föreslås att rutan på sidan 48 i Grundreglerna gäller för alla avståndsattacker, men i närstridsattacker så används den inte. Färdigheten Undvika används i så fall endast för avståndsattacker, medan Parera används för närstridsattacker och kräver att man har ett föremål i handen.

VAPENSYSTEM

Grundegenskaper: SMI/INT

Yrken: MetroPol, SVOT, Merc, Stridsrobot, Veteran

Denna färdighet används för att sköta och underhålla avancerade vapensystem, t. ex. robotsystem, eldledningsanläggningar, radaranläggningar, etc. Färdigheten används för vapensystem som styrs automatiskt eller med en joystick genom en display eller monitor; inte handriktade kanoner eller fast monterad

fordonsbeväpning.

Som exempel kan man ta Independence R-4, ett ganska typiskt luftvärnssystem som tillverkas av Parachute Arms. Systemet består av två höghastighets automatkanoner kopplade till en CIG R-4 (centralinstrumentering R-4) från Parachute Electronics. På CIGen finns en laseravståndsmätare (mäter avståndet till målet med en centimeters felmarginal), en IR-kamera (med både passiv och aktiv IR; ger perfekt synförmåga även i beckmörker, genom rökridåer och massiv nederbörd), en E-Mag spaningssensor (söker av horisonten och ger utslag så fort det upptäcker elektromagnetisk strålning som inte fanns där när CIGen installerades), en spaningsradar (söker av horisonten; har även pulsdopplerfunktion som gör att radarn bara reagerar på ekon som förflyttar sig) samt en eldledningsradar (låser på ett mål som någon av spaningsradarenheterna hittat och riktar automatiskt kanonerna dit). Själva dataenheten tar hänsyn till avståndet till målet, målets kurs, hastighet, stig/dykvinkel, typ (helikopter, svävare, flygplan, antiluftvärnsrobot, el. dyl.), väderförhållanden (lufttryck, vind, ev. nederbörd), eldrörens ålder och temperatur, ammunitionstyp (väljs automatiskt efter det att målets typ fastställts). Den kan dessutom utföra automatisk hotutvärdering, målprioritering och målväxling, lägga in automatiska riktfel enligt sexton olika förprogrammerade mönster, lagra upp till 99 mål i minnet samt spela nationalsången varje gång ett mål skjuts ned.

Enligt Grundreglernas generaliserande färdighetssystem så skall färdigheten 'Gevär' eller möjligtvis 'Automatvapen' användas för att sköta denna tingest. I stället införs nu färdigheten Vapensystem. Du avgör själv om du vill använda denna som en 'paraply-färdighet' som gäller *alla* vapensystem, eller om du skapar separata färdigheter för varje system som kan vara aktuellt. En låg GCL innebär att man vet ungefär hur systemet fungerar; var avfyrningsknappen sitter och var man trycker för att byta ammunitionstyp manuellt. En hög GCL innebär att man känner till alla funktioner och hur man verkligen får ut maximal effekt ur systemet. I praktiken innebär detta t. ex. att en novis 'bara' har 85% chans att skjuta ned någonting (vapensystemet ger i sig en bonus på GCL), medan en expert har 99,9% chans.

TAKTIK

Grundegenskaper: INT/PSY

Yrken: MetroPol, SVOT, Stridsrobot, Veteran

Denna färdighet ger kunskaper i hur man leder en mindre grupp soldater/poliser i eldstrid; när och hur man använder/utför växelvis framryckning, skyddsställning, eldstötar, luftburet understöd, artillerield, fast eld, precis ordergivning, o. s. v. Speltekniskt avspeglar sig detta i att GCL i vissa färdigheter kan modifieras beroende på Taktik-slaget. Exempelvis kan man få +10 på Undvika vid ett överraskande anfall (gruppchefen har förutsett detta och kan snabbt skrika 'Skydd!'), man kan förutse motståndares förflyttningar (gruppchefen känner till hans taktik), man kan få bonus på Smyga eller Gömma sig (gruppchefen analyserar terrängen och motståndarens vaktposterings), etc.

NYA YRKEN

VETERAN (VET)

Du är en gammal krigsveteran med ett brokigt och våldsamt förflutet. Det faktum att du fortfarande lever är ett tydligt bevis på din kompetens; de flesta av dina kollegor är för länge sedan döda eller 'försvunna'. Nästan femton år har förflutit sedan du senast var i batalj med de numera förbjudna zonernas stridsrobotar. Sedan tog allt slut; någon tryckte på Knappen och ditt uppdrag var över. Många av dina kamrater vägrade inse detta, förstörda av kriget som de var, och fortsatte slåss. De bästa av dem finns fortfarande där ute...

På din tid var tekniken inte så väl utvecklad, så du har inte så många cybernetiska tillbehör, och de du eventuellt har är en smula föråldrade. Numera lever du som en folkskygg enstöring, förbittrad av allt du sett och upplevt. Somliga av dina gamla veterankompisar har bildat egna privatarméer, erfarna medborgargarden köpta av företag eller välbärgade privatpersoner skrämda av den ökande våldsvågen. Andra har slagit sig fram som 'mercs', åter andra har tagit till flaskan.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T4): (1) sonar, (2) bepansring, (3) IR-öga, (4) radioutrustning

Fordringsägare: inga; alla skulder preskriberade

Yrkesfärdigheter: Mark-eller Flygfordon, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer, Alla Stridsfärdigheter, samt tre valfria

Krav på grundegenskaper: STY 9, FYS 9

Utrustning från start: Uniform (med gradbeteckningar, hologram-IDbricka och medaljer), laserpistol + T4: 1. Skottsäker väst, 2. M16A2 automatkarbin, 3. Gasmask, 4. Lasersikte.

Speciella regler för Veteraner: Som VET måste du vara minst 35 år. När du bestämmer antalet cybernetiska tillbehör från start sänks din PER med 3. Om du är MUT eller PSI kan du inte ha några cybernetiska tillbehör från start.

MILITÄR (MIL)

Du är en militär ingående i Stadens reguljära trupper. Du är därmed van att både ta emot, utföra och utdela order och att organisera arbeten med sedvanlig militär effektivitet (eller var det ineffektivitet?). Skillnaden mot Veteranen är att du fortfarande är i någorlunda aktiv tjänst, t. ex. inom reservtrupperna. Mer om militärens organisation och funktion står på annat ställe i Mutant SVOT.

Möjliga cybernetiska tillbehör från start (1T4): (1) sonar, (2) bepansring, (3) IR-öga, (4) radioutrustning

Fordringsägare: Staden

Yrkesfärdigheter: Mark-eller Flygfordon, Gömma sig, Iakttagelseförmåga, Rörliga manövrer, Alla Stridsfärdigheter, samt tre valfria

Krav på grundegenskaper: STY 12, FYS 12

Utrustning från start: Uniform (med

gradbeteckningar, hologram-IDbricka och medaljer), laserpistol + T6: 1. Skottsäker väst, 2. M16A2 automatkarbin, 3. Gasmask, 4. Lasersikte, 5. 1T4 Spränghandgranater, 6. Lätt stridsrustning

START UTRUSTNING

I avsnitten 2.4 och 2.7.1 i *Mutant:Regler* hänvisas till den "utrustning du har från början". Denna kategori föll tyvärr senare bort i avsnitt 4.2, 'Beskrivning av yrkena', och följer här. Du har den grundutrustning som står först, plus två ytterligare föremål (slå två gånger med angiven tärning). Undantag är nomader och arbetarrobotar som enbart slår angivna tärningar.

4.2.1 GATUBARN

Utrustning från start: Dolk/Kniv, knogjärn + T6: 1. Baseballträ, 2. Läderställ, 3. 1T4 doser Enduran, 4. Ficklampa, 5. Gasmask, 6. En flaska sprit.

4.2.2 KRIMINELL

Utrustning från start: Stilett, knogjärn + T8: 1. Deringer, 2. Nälpistol, 3. Motorcykelställ, 4. 1T4 doser Resistasyl, 5. Dyrksats, mekaniska lås, 6. Fasadklättringsutrustning, 7. Ficklampa, 8. S&W M31.

4.2.3 MERC

Utrustning från start: Dolk/Kniv, Deringer med ljuddämpare, läderställ, 1T4 doser Combatin + T8: 1. S&W M31, 2. Remington hagelgevär, 3. Gaspistol, 4. Bedövningspistol, 5. 1T4 doser gift STY 20, 6. Fasadklättringsutrustning, 7. Gasmask, 8. Kommunikationsradio.

4.2.4 METROPOLIS

Utrustning från start: Batong (1H, STY 5, 1T4 skada, vikt 0,5), S&W M36, skyddsuniform (motsv. MC-ställ), kravallhjälm + T6: 1. 1T4 doser Enduran, 2. Gasmask, 3. Geigermätare, 4. Kommunikationsradio, 5. Vakthund, 6. Videokamera.

4.2.5 NOMAD

Utrustning från start: Fyra slag med T10: 1. Dolk/Kniv, 2. Långsvärd, 3. S&W M31, 4. Remington hagelgevär, 5. Bergsklättringsutrustning, 6. Fältkök, 7. Gasmask, 8. Geigermätare, 9. Kikare, 10. Vakthund.

4.2.6 REPORTER

Utrustning från start: Bandspelare, kamera, videokamera

+ T6: 1. Deringer, 2. 1T4 doser Enduran, 3. Bärbar datorterminal, 4. Geigermätare, 5. Installerad hemterminal, 6. Kommunikationsradio.

4.2.7 SVOT

Utrustning från start: S&W M31, gaspistol, bedövningspistol + T6: 1. Armborst Mark II, 2. Marlin gevär, 3. Kravallrustning, 4. Kevlarsköld, 5. 2T4 doser Combatin, 6. Gasmask, 7. Robotreparationsset, 8. Överlevnadstält.

4.2.8 TEKNIKER

Utrustning från start: Fickdator, verktygslåda + T6: 1. 1T4 doser Enduran, 2. Bärbar terminal, 3. Cybertech-set, 4. Geigermätare, 5. Metalldetektor, 6. Robotreparationsset.

4.2.9 ROBOTAR

ARBETARROBOT

Utrustning från start: Slå två gånger med T4: 1. Cybertech-set, 2. Robotreparationsset, 3. Fickdator, 4. Verktygslåda.

STRIDSROBOT

Utrustning från start: Colt Mk IV, kravallrustning + T4: 1. AKR k-pist, 2. Cybertech-set, 3. Kommunikationsradio, 4. Robotreparationsset.

SIKERHETSROBOT

Utrustning från start: Deringer, bandspelare + T4: 1. Bärbar datorterminal, 2. Dyrksats, datalås, 3. Kamera, 4. Kommunikationsradio.

STRID

I detta kapitel presenteras en rad frivilliga regler som kan användas för att göra striderna mer realistiska. Detta innebär dock oundvikligen även att de tar längre tid än normalt.

TRÄFF- OMRÅDEN

I Grundreglerna används 1T20 för att avgöra var attacken träffar. Med skjut- och kastvapen varierar dock chansen att träffa olika träffområden beroende på avståndet till målet. Därför kan man i stället använda olika träffområdestabeller beroende på avståndet.

På kort och medellångt avstånd (se Avståndstabellen i Grundreglernas Tabellhäfte) skall den som utför attacken dessutom välja om han siktar på övre eller nedre delen av motståndaren. Det han väljer kallas *avsett område*. Om han skjuter för att döda siktar han på överkroppen, men vill han inte döda sin motståndare skjuter han mot benen. Skilj dock på *avsett område* (övre eller undre halvan av kroppen) och *träffområden* (separata kroppsdelar).

SIKTE

Angriparen vill kanske sikta på en särskild kroppsdel och får göra det med en minskning i CL beroende på vilket avstånd angreppet utförs ifrån.

Avstånd	Modifikation på GCL
Inom 1 meter	+15
Kort	-20
Medel	-35
Långt	-50
Närstrid	-20

Avstånd:	Kort	Kort	Medel	Medel	Långt
Avsett område	Övre	Nedre	Övre	Nedre	—
Vänster ben	—	1-7	1-2	1-5	1-3
Höger ben	—	8-14	3-4	6-10	4-6
Vänster arm	1-2	15	5-6	11-12	7-8
Höger arm	3-4	16	7-8	13-14	9-10
Mage	5-10	17-20	9-12	15-17	11-14
Bröstkorg	11-15	—	13-17	18-19	15-18
Huvud	16-20	—	18-20	20	19-20

- Slå 1T20 och leta upp rätt kolumn. Följ den rad där ditt resultat finns med längst ut till vänster; där står vilket träffområde du träffade.
 - I närstrid används alltid 'Kort' avstånd.
- Angriparen får välja om attacken utförs mot övre eller nedre kroppsområdet.

DETALJERADE TRÄFFOMRÅDEN

Somliga spelare föredrar en mer detaljerad angivelse av var en skada uppstår än bara 'armen', 'bröstkorgen' eller 'benet'. Därför finns här en tabell som du kan använda om du vill bestämma mer noggrant var en attack träffar. Alla regler för skador gäller som vanligt, d. v. s. om man blir träffad i armbågen och tar 3 KP i skada så räknas det som om man tagit 3 KP i skada i armen.

FYSISK UTMATTNING (UTHÅLLIGHET)

En person orkar inte strida hur länge som helst, utan måste ibland vila. Hög kondition ökar uthålligheten. Speltekniskt illustreras detta med grundegenskapen FYS.

Personen har en **uthållighetspoäng** (UP) som är lika med hans egna FYS x 3. Varje SR han är i full rörelse förlorar han ett UP. Varje SR han vilar återfår han en UP.

Följande handlingar innebär 'full rörelse':

- Springa
- Slåss i närstrid
- Rörlig manöver som innebär förflyttning (hoppa, klättra, kasta sig ned, etc.)

När en persons UP kommer ner till hans FYS x 2 så får han -25 på **alla färdigheter** och -8 på förflyttningsförmågan. När den kommer ner till FYS x 1 så får han -50 på alla färdigheter och -15 på förflyttningsförmågan. När den når 0 får personen -75 på alla färdigheter och -23 på förflyttningsförmågan. När UP når det negativa FYS-värdet svimmar personen av utmattning.

I extrema miljöer så ökas förbrukningen av UP, t. ex. så är det jobbigare att slåss om det är väldigt varmt. SL får bedöma denna modifikation själv beroende på omgivningen, men det rekommenderas att det aldrig kostar mer än 2 UP per SR.

En person i tung rustning förlorar också mer UP än normalt, upp till x2 för en person i tung stridsrustning. Tänk dock på att många rustningar har inbyggd kraftförsörjning som upphäver dessa effekter.

NY REGEL FÖR AUTOMATELD

Den regel i nya upplagan av Mutant som vi fått flest synpunkter på är den som ges i avsnitt 9.4.1; Automatvapen. Synpunkterna har inte alltid varit enbart positiva, utan kommit med flera goda råd och tips om hur reglerna kan göras bättre. Därför presenterar vi här en alternativ version av dessa regler.

9.4.1. AUTOMATVAPEN

I kategorin automatvapen ingår k-pistar, automatkarbiner och kulsprutor. Automatvapen kan avlossa flera projektiler under en mycket kort tidsrymd (5–20 st per sekund). Detta gör att man kan avlossa salvor som sveper över ett större område. Därför gäller speciella regler för automatvapen.

Automatvapen kan avge tre olika slags eld; **enkelskott** (alla automatvapen), **eldskurar** (alla automatvapen) eller **automateld** (alla kulsprutor och så gott som alla automatkarbiner och k-pistar). Automateld kan riktas mot ett eller flera mål medan eldskurar och enkelskott endast kan riktas mot en enda motståndare åt gången. Ett specialfall av automateld är *mejning*, som används på mycket korta avstånd eller inomhus.

ENKELSKOTT

Skjuter man **enkelskott** (heter *patronvis eld* i Grundreglerna) så används färdigheten **Gevär** om vapnet hålls med två händer eller **Pistol** om det hålls med en hand (endast vissa små och rekylsvaga k-pistar). I övrigt se sektion 9.2.1. i reglerna.

Frivillig regel: De flesta k-pistar och kulsprutor är inte gjorda för att skjuta enkelskott, utan för att göra detta måste man släppa avtryckaren efter en femtedels sekund eller så. För att simulera detta så kan man bestämma att om man vill man skjuta enkelskott med ett vapen som inte har ett fast omställarläge för detta så måste man först klara ett färdighetsslag i färdigheten **Automatvapen**. Lyckas man så skjuter man ett enkelskott. Misslyckas man så skjuter man en eldskur. Fumlar man så skjuter man automateld i en riktning.

ELDSKUR

En **eldskur** fungerar som en vanlig enkelskottsattack, fast man använder färdigheten **Automatvapen**. Lyckas attacken så gör den dubbel skada. Eventuell rustningsabsorption dras bort *innan* skadan dubblas.

Om du använder den Frivilliga regeln för Om-laddning: Du skjuter 1T4+2 skott och måste alltså ha minst tre skott kvar i magasinet.

AUTOMATELD

När man skjuter automateld så kan man skjuta på obegränsat antal mål. Man börjar alltid attacken med att välja ett eldområde. Man kan välja antingen *en enda riktning*, 45° eller 90°. *Man skall alltid använda färdigheten Automatvapen när man skjuter automateld.*

Är eldområdet 90° så gör man en vanlig Eldskursattack (se ovan) mot varje person inom eldområdet. Är eldområdet 45° blir det i stället två Eldskursattacker mot varje person. Skjuter man bara i en enda riktning så gör man tre vanliga Eldskursattacker.

Om flera attacker skall göras sker den första attacken

på det normala stället i Stridsrundan (d. v. s. enligt initiativslaget). Den andra och eventuellt tredje attacken sker sist (se sektionerna 9.1.6. och 9.2.1.).

Om du använder den Frivilliga regeln för Omladdning: Skjuter man automateld så avlossar man alltid det antal skott som anges i kolumnen 'Salva' i vapentabellen, alternativt så många skott som man har kvar i magasinet/bandet. Antalet skott man skjuter påverkar resultatet av attacken enligt tabellen:

Skott	En riktning	Eldområde		
		45°	90°	>90°
<10	1	*	*	*
11-20	2	1	*	*
21-30	3	2	1	*
>30	4	3	2	1

Siffran som ges i tabellen är antalet Eldskursattacker man gör. "*" innebär att man gör en Enkelskottsattack i stället för en Eldskursattack

OBSERVERA att den gamla modifikationen för Automateld (-5 per meter mellan målen) inte används längre i det nya systemet.

MEJNING

Mejning kan användas mot obegränsat antal motståndare som står inom maximalt 3 rutor (4,5 meter) och inom maximalt 90° skottfält. Man skjuter då från höften utan att sikta särskilt noga. Mejning fungerar precis som vanlig automateld, fast man har alltid +5 på initiativslaget om man gör en mejningsattack. Man har dessutom +50 på anfallsslaget ('Armslängds avstånd' räknas som 0-4,5 meter i stället för 0-3 meter).

MODIFIKATIONER PÅ UNDOVIKANDESLAG

Situation	Modifikation av GCL
Eldskur	-25
Automateld	-25
Mejning	+25

SNABB STRID

Här presenteras regler som är avsedda att användas för s. k. 'table-top'-spel, d. v. s. där man använder en golvplan och figurer som föreställer de stridande. Reglerna är mycket enkla och snabba och täcker inte upp alla specialfall, utan är främst avsedda att användas då det är många stridande. De kan också användas som ett separat brädspel.

Där inget annat sägs så kan de vanliga stridsreglerna tillämpas.

1. FÖRFLYTTNINGSFAS

I början av spelet slår man om vem som skall börja. därefter går man medurs och flyttar i turordning. Nästa runda börjar den som sitter till vänster att flytta, o. s. v.

Under förflyttningsfasen får man gå maximalt två rutor eller springa maximalt fyra rutor. Det kostar ett steg att öppna en dörr.

Om man springer fyra rutor får man inte göra någonting annat i samma runda utom att slå Undvikande-slag. Går man, eller springer tre rutor, så kan man dock göra vilken handling som helst, med viss modifikation.

2. RÖRLIGA MANÖVRER

T. ex. kasta sig in genom en redan öppen dörr (max 2 rutor bort, kostar inget att öppna dörren), lägga sig ned eller resa sig upp. Ett fummel innebär att manövern misslyckas fatalt. Slå dessutom ytterligare ett manöver-slag — misslyckas detta innebär det att du råkar avlossa ditt vapen (förutsatt att du håller det i handen och det är laddat och osäkrat). Du gör då en helt vanlig attack på dig själv i Stridsfasen. Eldgivningssättet om du har ett automatvapen beror på i vilket läge omställaren på ditt vapen står. 'Auto' innebär att du skjuter en eldskur.

3. STRIDSFASEN

Stridsfasen börjar med att alla inblandade i en enskild strid slår initiativ, 1T10+SMI. Den med högst initiativ börjar, o. s. v. Du kan göra en enda av följande saker i stridsfasen:

- Skjuta
- Göra en närstridsattack
- Kasta en handgranat (måste vara osäkrad)

ELOGIVNINGSSÄTT

Man kan skjuta på tre sätt; **enkelskott** (i en enda riktning), **eldskur** (i en enda riktning) eller **automateld** (i en eller flera riktningar).

ENKELSKOTT

- 1 Räkna ut CL (använd färdigheten Gevär eller Pistol)
- 2 Slå färdighetsslag. Om färdighetsslaget lyckas går du till

steg 3. Fummel (96-00) innebär eldavröbrott om du slår mindre än eller lika med vapnets EV. Gå till steg 6.

- 3 **Slå Undvikandeslag.** Om Undvikandeslaget misslyckas går du till steg 4, annars går du till steg 6.
- 4 **Bestäm träffområde.** Slå 1T20 och använd de icke-kursiva siffrorna (de övre siffrorna) för att se var skottet träffar (se bilden i Grundreglernas Tabellhäfte).
- 5 **Slå skada.** Dra bort skadan både från träffområdets KP och Totala KP.
- 6 **Fortsätt stridsfasen med nästa attack**

ELDSKUR

Du skjuter tre skott. Du måste ha minst tre skott kvar i magasinet. Ett vapen med omställaren i läge 'Tre-skottssalva' skjuter automatiskt en eldskur. Ett vapen med omställaren i läge 'Auto' kan skjuta antingen eldskur eller automateld.

- 1 **Räkna ut CL** (använd färdigheten Automatvapen)
- 2 **Slå ett enda färdighetsslag.** Om färdighetsslaget lyckas går du till steg 3. Fummel (96-00) innebär eldavröbrott om du slår mindre än eller lika med vapnets EV. Gå till steg 6.
- 3 **Slå två Undvikandeslag.** Om det ena eller bägge Undvikandeslagen misslyckas går du till steg 4, annars går du till steg 6.
- 4 **Bestäm träffområde.** Slå 1T20 för varje misslyckat Undvikandeslag och använd de icke-kursiva siffrorna (de övre siffrorna) för att se var skottet/skotten träffar.
- 5 **Slå skada en gång för varje misslyckat Undvikandeslag.** Dra bort skadan från både träffområdets-/områdenas KP och totala KP.
- 6 **Fortsätt stridsfasen med nästa attack**

AUTOMATELD I EN ENDA RIKTNING

Du måste ha minst 6 skott kvar i magasinet. Automateld innebär att du tömmer ditt magasin. Om flera motståndare står på linje kan du skjuta på den andre om den förste faller eller om han lyckas med sitt Undvikandeslag. Vapnet måste stå i läge 'Auto'.

Automateld i en enda riktning fungerar precis som Eldskur, fast du slår skada två gånger för varje missat Undvikandeslag.

AUTOMATELD I FLERA RIKTNINGAR (MAX 180)

Du måste ha minst 6 skott kvar i magasinet. Automateld innebär att du tömmer ditt magasin. Vapnet måste stå i läge 'Auto'.

Skjuter du Automateld i flera riktningar börjar du med att välja ett eldområde. Är eldområdet mellan 90° och 180° så gör du en vanlig Enkelskottsattack mot varje motståndare inom ditt valda eldområde. Är eldområdet mindre än 90° blir det i stället en vanlig Eldskurs-attack mot varje

motståndare inom eldområdet. Du använder alltid färdigheten Automatvapen.

MEJNING

Mejning kan användas mot obegränsat antal motståndare som står inom maximalt 3 rutor och inom maximalt 180° skottfält. Du skjuter då från höften utan att sikta. Du gör en normal treskotts-salva mot varje motståndare. Om ditt skottfält är 90° eller mindre kan du föra vapnet fram och tillbaka en gång.

NÄRSTRIDSATTACK

- 1 **Räkna ut CL** (använd färdigheten Kniv, 1-H närstridsvapen, 2-H närstridsvapen eller Obeväpnad strid)
- 2 **Slå färdighetsslag.** Om färdighetsslaget lyckas går du till steg 3. Fummel (96-00) innebär att du tappar ditt vapen. Om du använder obeväpnad strid sträcker du dig och tar 2 KP i skada i slumpmässig kroppsdel (ej huvud). Gå till steg 6.
- 3 **Slå Undvikandeslag.** Om Undvikandeslaget misslyckas går du till steg 4, annars går du till steg 6.
- 4 **Bestäm träffområde.** Slå 1T20 och använd de kursiva siffrorna (de undre siffrorna) för att se var skottet träffar.
- 5 **Slå skada.** Dra bort skadan både från träffområdets KP och Totala KP.
- 6 **Fortsätt stridsfasen med nästa attack**

HANDGRANAT

Man kan kasta en handgranat maximalt 5TY rutor.

- 1 **Bestäm i vilken ruta du vill att granaten skall landa.**
- 2 **Räkna ut CL** (använd färdigheten Kastvapen)
- 3 **Slå färdighetsslag.** Om färdighetsslaget lyckas har granaten landat i den ruta du siktade på. Om färdighetsslaget misslyckas slår du 1T8 för att avgöra i vilken riktning granaten landar. '1' är alltid mot dig själv (för kort). Slå därefter 1T2 för att avgöra hur många rutor bort granaten landar från den ruta du siktade på. Fummel (96-00) innebär att du tappar granaten framför dina fötter.
- 4 **Alla som vill får försöka kasta sig till marken.** Använd färdigheten Rörlig manöver för att se om de lyckas kasta sig ned i tid.
- 5 **Bestäm träffområden.** Granatsplittren träffar mellan ett och sex träffområden. Detonerar granaten i samma ruta som man står i träffar den 6 områden, detonerar den i rutan bredvid träffar den 5 områden, är det en ruta mellan detonationen och en själv träffar den 4 områden, o. s. v. Om granaten detonerar inne i ett rum så träffas alla inne i rummet i 6 områden. Slå 1T20 för varje område som granatsplittren träffar (träffar granaten tre områden slår du tre stycken T20) och använd de icke-kursiva siffrorna (de övre siffrorna) för att se var granatsplittren träffar.
- 6 **Slå 1T6 i skada för varje kroppsdel som träffas av splitter.** Dra bort skadan både från träffområdets KP och Totala KP. Offer som ligger ned tar bara halv skada.
- 7 **Fortsätt stridsfasen med nästa attack**

4. ÖVRIGA MANÖVRER

Du kan göra en av följande handlingar:

- Ladda om ett vapen (tar 0 SR)
- Fylla upp magasin (1 SR/10 patroner)
- Tömma magasin (1 SR/10 patroner)
- Ändra omställaren på ett vapen (0 SR)
- Ta fram och osäkra handgranat (0 SR, kan ej släppas därefter)
- Släppa vapen på marken (0 SR)
- Plocka upp vapen från marken (1 SR)
- Dra vapen (om man inte har någonting i händerna) (0 SR)
- Byta vapen (om man har ett vapen i handen och vill byta till ett annat) (1 SR)
- Förbinda sårad kroppsdel (en arm eller ben återfår 1 KP på 10 SR, kan bara göras en enda gång på varje kroppsdel)
- Åtgärda eldavbrott. Slå ett färdighetsslag i rätt färdighet (Automatvapen, Gevär eller Pistol). Lyckas slaget är eldavbrottet åtgärdat; misslyckas det måste du försöka igen. Fumlar du trillar vapnet isär (tar 3T6 SR att sätta ihop).

MODIFIKATIONER PÅ AVSTANDSATTACKER

Rutor mellan skytt och mål	Modifikation
0	±30
1	+20
2	+10
3-5	±0
6-10	-10
11+	-20
Målet har sprungit 3 rutor:	-25
Målet har sprungit 4 rutor:	-50
Målet står i dörröppning eller bakom hörn:	-50
Målet ligger ner och är mer än tre rutor bort:	-25
Sikte på viss kroppsdel	
(slå ej träffområde, endast enkelskott):	-25
Tidigare förflyttning i samma SR:	-15/ruta
Automateld: 180° skottfält:	-90
(ej mejning)	
150° skottfält:	-75
120° skottfält:	-60
90° skottfält:	-45
60° skottfält:	-30
30° skottfält:	-15
Mejning:	-25
Pistol hållen med två händer:	+25
Pistol hållen med fel hand:	-25
Handgranatskast med fel arm:	-50
Varje kroppsdel som har KP 0:	-25

MODIFIKATIONER PÅ NÄRSTADSATTACKER

Målet ligger:	+25
Anfall bakifrån:	+35
Sikte på viss kroppsdel:	-25
Varje kroppsdel som har KP 0:	-25

MODIFIKATIONER PÅ UNDVIKANDESLAG

Anfallen från sidan:	-25
Anfallen bakifrån	-50
Liggande:	-25
Tidigare Undvikandeslag i samma SR:	-10/slag
Varje kroppsdel som har KP 0:	-25

MODIFIKATIONER PÅ INITIATIVSLAG (ITIO SMI)

Varje kroppsdel som har KP 0:	-5
-------------------------------	----



UTRUSTNING

TILLVERKARE

WAREQUIP

Företaget WarEquip är en del av ett större elektronikföretag, United Electronics. WarEquip är specialiserade på elektroniska hjälpmedel för stridsförband och har höga försäljningssiffror. Deras utrustning är känd för att vara lättskött, servicen är god och kvalitén näst intill oöverträffad.

CYBER SVOT

Företaget Cyber SVOT tillverkar UAO-cybernetik för specialstyrkor. Dels har de det vanliga sortimentet ur grundreglerna men de har också ett utökat UAO-sortiment som presenteras under Cybernetik-avsnittet.

Cyber SVOT är en del av en omfattande korporation vid namn UniCybCon.

MADSET

MadSet är en stor tillverkare av vapen utförda i specialmodeller. Vapnen är specialkonstruerade för särskilda syften och marknaden är stor hos SVOT-styrkorna.

PROTECH

ProTech är ett dotterföretag till MauMue och har koncentrerat sina resurser till att framställa lättare skyddsdräkter och stridsrustningar. Deras produkter används av flera MetroPol-styrkor och SVOT-styrkor, även om de senare har tillgång till betydligt tyngre rustningar i extremfall.

JUPITER

Jupiter är verkligen en jätte inom helikopterbranschen och är förmodligen det företag som har störst del i att helikoptrar har kommit på modet igen, i antigravens tidsålder. Från att ha varit marknadsledande har de dock fallit tillbaka i takt med att konkurrensen ökat.

MERCHANTIERE

Merchantière är en fransk megakorporation som ursprungligen endast tillverkade stora, tunga antigrav-transportsvävar. Då helikoptrar började bli allt vanligare gjorde de några experiment-prototyper till stora, tungt beväpnade stridshelikoptrar, men ganska stereotypa tankegångar gjorde att helikoptrarna inte blev särskilt populära, och helikopteravdelningen lades ner ganska snabbt.

LAMBDA ELECTRONICS

Lambda Electronics sysslar främst med licensframställningar av stridsledningssystem, radarsystem och vapen.

MATADOR

Matador är något så ovanligt som en spansk MegaKorp med internationellt rykte. Detta rykte har de främst fått som tillverkare av bildskärmar och mikroprocessorer till cybernetiska tillbehör, men på senare tid har de även börjat tillverka olika slags fordon.

METROPOLS

PERSONLIG UTRUSTNING

När en polisman blir anställd av MetroPol får han sin personliga utrustning. Han är själv ansvarig för den och får ersätta det han förlorar om det inte finns någon godtagbar ursäkt för förlusten.

- Laserpistol
- Batong (i bland chock-batong, se Techno 2090)
- Minilaser
- Skyddsoverall ProTech 4 (se nedan)
- Kravallrustning ProTech 41 (se nedan)
- Hjälmskydd med visir
- Plexiglasskydd
- Uniform
- Vapenbälte
- Kommunikationsradio
- Två uppsättningar handklovar
- Autoinjektor
- Skyddsmask
- Tio doser regen
- Två tårgasgranater

En polisman kan kvittera ut ytterligare utrustning om det är nödvändigt för att en uppgift ska kunna lösas, men MetroPol är snåla med det.

Alla MetroPoliser har 10-15% rabatt på cybernetik och får betala av det till MetroPol som en skuld.

Alla polismän får skaffa sig ett eget handeldvapen. Licensen är gratis, men vapnet får polismannen betala för själv.

Ett patrullerande par som har ett fordon får dessutom kvittera ut en laserkarbin eller en ankfot som placeras i fordonets vapenhållare. Liksom det personliga handeldvapnet kan även

fordonets vapen bytas ut men till självkostnadspris.

Alltför destruktiva vapen kan inte användas som tjänstevapen, då syftet med vapnet inte är att döda brottslingar, utan bara att oskadliggöra dem. Automatkanoner och dylikt får bara användas i extrema situationer.

FORDON

MetroPol har en hel del olika fordon till sitt förfogande. Polisfordonen är mörkblå i färgen, målade med MetroPols symbol och är utrustade med många strålkastare, blinkande uttryckningsljus i rött och blått och en massa andra finesser. Förutom att MetroPols fordon är stryktåligt konstruerade har samtliga fordon följande specialkonstruktioner:

- **Rutor.** Allarutor är skottsäkra och täcks av ett metallgaller.
- **Baksäte.** Bakdörrarna kan låsas från instrumentpanelen och ett galler skiljer baksätet från framsätet. I baksätet finns det metallhandtag för att fästa brottslingar med handklovar. Handklovarna kan sända ut elektriska stötar (Styrka 10 mot FYS i motståndstabellen) som kan lamslå den som inte sköter sig. Hela baksätet är tillverkat i plaxiglas vilket gör städning lättare.
- **Radar.** Fordonet är utrustat med en radar med en räckvidd på 10 km, öppet, 1 km i stadsmiljö). Radarn är till för att spåra buggade fordon och kan också mäta hastighetsöverträdelser. Om något närmar sig bilen inom max 200 meters avstånd (inställbart) känner dess rörelsesensorer av detta och varnar med ett beep-ljud och information som avstånd, riktning och antalet rörliga föremål blixtrar omedelbart upp på dataskärmen.
- **Instrumentpanel.** Förutom reglering av låsning, ljus, megafon och kontroll av radar och stötimpulser till baksätet, finns det en vapenhållare för en ankfot, vattenkanon eller pulslaser monterad mellan föraren och passagerarsätet så att det snabbt kan greppas vid behov. Det finns en liten mikrodator som har radioförbindelse med MetroPols centraldator med information om brottslingar och kartor över staden och byggnader. En kommunikationsradio finns också monterad i instrumentpanelen. I handskfacket finns en videokamera. Fordonet är försett med s. k. HUD (Head up display) som gör att alla fakta syns som lysande siffror på vindrutan, inte nere på själva instrumentpanelen. Man ställer själv in om det är föraren eller passageraren som skall se datana.
- **Bagageutrymme.** I fordonets bagageutrymme finns en förstahjälpenlåda, verktygslåda, några filter, tio dagars nödmat, två starka ficklampor och avspärrningsutrustning.
- **Takmonteringar.** På taket finns blinkande uttryckningsljus i rött och blått, samt en vridbar strålkastare med starkt vitt ljus. Dessutom finns det en vridbar megafon.

MP-PATRULLBIL (INVESTIGATOR)

Den typiska patrullbilen som förekommer hos MetroPol är ett robust konstruerat hjulfordon som är något mindre men snabbare och starkare än en vanlig stadsbil. Däcken är

kompakta (kan ej punkteras), grova och dubbade för att klara av kuperad terräng. På fören finns det hållare för ett vapen som kan regleras från insidan. Stötfångarna fram och bak är stryktåliga och skyddar de starka strålkastarna med stålgallar. Investigator har ca 40 cm frigång.

Modell:	MP-patrullbil (Investigator)
Dimensioner:	Längd: 4,9 m Höjd: 1,5 m Bredd: 2,0 m
Lastkapacitet:	4 passagerare eller 300 kg
Hastighet:	Max 180 km/h Ekonomi: 75 km/h
Räckvidd:	600 km
Bestyckning:	Normalt ingen. Har hållare för en vattenkanon, ankfot eller pulslaser.
Pansar:	Rutor: 15 KP Kaross: 60 KP

MP-ANTIGRAVSVÄ- ARE (FLYING CIRKUS)

AG-fordonet används flitigt av våldsavdelningens polismän som ska vara rörliga och snabbt kunna vara på plats där något händer. Tyvärr är AG-fordon mycket dyra och därför är det få distriktsstationer som har råd med dessa ypperliga fordon som sprider skräck bland brottslingar då de snabbt och nästan ljudlöst dyker upp på brottsplatsen med blinkande lampor och bländande strålkastare.

Förutom ett mer strömlinjeformat utförande och en fullkomligt annorlunda teknologi invändigt är *Flying Cirkus* ganska lik patrullbilen. En extra finess som det här fordonet är ensam om i hela MetroPols fordonskår är att den har ett magasin för tolv tårgasgranater som den kan släppa som bomber mot en eventuell folkmassa.

Modell:	MP-AG (Flying Cirkus)
Dimensioner:	Längd: 5,3 m Höjd: 1,4 m Bredd: 2,2 m
Lastkapasitet:	4 passagerare eller 300 kg
Hastighet:	Max: 200 km/h Ekonomi: 90 km/h
Räckvidd:	900 km
Bestyckning:	Granatkastare med 12 tårgasgranater, 1 nosmonterad rörlig laserkanon
Pansar:	Rutor: 15 KP Kaross: 60 KP

MP-STRIDSFORDON (TANKCOP)

Ibland måste MetroPol ta i med starkare medel för att slå ner våldet i samhället så det inte blir allt för omfattande. Det är våldsroteln som håller med TankCop och förare. Det är ytterst ovanligt att starkare vapen än pulslaser och

vattenkanon krävs för att skingra uppretade folkmassor, men det händer att kanonen och granatkastaren har behövts användas mot plundrande gatugång. Stridsfordonet har åtta urenathjul och är mycket låg, men dess breda utförande får den att se stadig och robust ut och sprider respekt omkring sig på samma sätt som en dödlig giftspindel. Den är snabb, lättmanövrerad och dynamisk.

Modell:	MP-Stridsfordon (TankCop)
Dimensioner:	Längd: 5,5 m Höjd: 1,7 m Bredd: 3,1 m
Lastkapacitet:	3 passagerare eller 5.000 kg
Hastighet:	Max: 100 km/h Ekonomi: 40 km/h
Räckvidd:	200 km
Bestyckning:	Vattenkanon parallellt monterad med en vrid-, höj- och sänkbar 12 cm kanon. Laserkanon parallellt monterad med en granatkastare vid fören. Kan skjuta både spränggranater och gasgranater.
Pansar:	Rutor: 100 KP Kaross: 185 KP

MP-ÖVERVAKNINGS- HELIKOPTER (OVERLOOK)

MetroPols ordningsrotel patrullerar även från luften. Antigravfordonen gör det också och har dessutom förmågan att tränga in i smalare gränder än vad övervakningshelikoptern har. Med helikoptern kan jakten på fordon vara mycket längre och bli effektivare, och den har också en bra kontroll över lufterummet. Den kan även ge sig ner på gatunivåerna och undsätta markpatruller om de behöver hjälp. Att övervaka en MegaCity med helikopter är svårt och kräver skickliga piloter, men det är också spännande och effektivt.

Modell:	MP-Övervakningshelikopter (Overlook)
Dimensioner:	Längd: 7,2 m Höjd: 2,4 m Bredd: 2,4 m (rotor 8,6 m)
Lastkapacitet:	2 passagerare (600 kg)
Hastighet:	Max: 310 km/h Ekonomi: 250 km/h
Räckvidd:	1.000 km
Bestyckning:	1 nosmonterad rörlig pulslaser, 1 nosmonterad fast ankföt, 2 jaktrobotar, 2 anti-stridsfordonsrobotar
Pansar:	Rutor: 15 KP Kaross: 60 KP

ARTIFICIELLA BEKÄMPNINGS- METODER

Förutom påkostade robotar av den traditionella CSD-modellen eller liknande har man inte lyckats konstruera mekaniska polismän som varit lika dugliga som en riktig människa. Visserligen finns det en del robotar inom MetroPol, men deras uppgifter är enkla och deras omdömesförmåga är mycket begränsad.

Man har experimenterat länge och väl med cyborger men resultatet har sällan varit så lyckat att man har massproducerat och lanserat cyborger som polismän.

TV- BEVAKNINGSROBOT (TV-BEBOT)

Det mest lyckade tekniska hjälpmedlet inom den polisiära verksamheten är övervakningsrobotar som fungerar som intelligenta TV-kameror. Dessa små bevakningsrobotar svävar omkring till synes planlöst i städerna och övervakar invånarna. Den har ett stort brottsregister inmatat i datorn och när den hör eller ser något som verkar misstänksamt eller brottsligt sänder den audio/visuella signaler till distriktstationens sambandscentral som omedelbart blir informerad om vad som händer. Bevakningsroboten kan spela in händelserna och kan även förfölja en brottsling på sambandscentralens kommando. Det finns modeller som är bestyckade och kan fjärrstyras, men det har visat sig vara farligt när mer organiserade brottslingar har lyckats störa eller ta över kontrollen...

Modell:	MP-TV-Bebot 32 (Alerter)
Dimensioner:	Höjd: 105 cm Bredd: 130 cm Djup: 125 cm
Hastighet:	40 km/h
Räckvidd:	200 km
Pansar:	4 KP

POLISHUNDAR OCH DOGCOP

Dagens polishundar är av genetiskt design och med hjälp av lite genteknik och *implants* har MetroPol lyckats designa mycket effektiva och pålitliga polishundar. Dels finns den billigare varianten av polishund, vilket bara är en genetiskt framställd hund med vissa dressyr-*implants*. Den dyrare varianten av polishunden kallas DogCop och är utrustad

med cybernetiska tillbehör och har ett stärkande yttre, konstgjort skelett som både stärker och snabbar på hundens rörelser. Den är har skarpslipade stålkäkar, rakbladsvassa klor, bepansring och IR-öga. En DogCop är tränad till spårning och dödlig närstrid. De kan dels beordras med kommando från sin husse, men kan också kontrolleras med en sändare. I ena ögat finns en videokamera monterad. Med hjälp av kamera och en datoriserad fjärrkontroll kan en DogCop arbeta på egen hand, långt bort från husse.

DogCop

STY	14	KP: 19
STO	8	SB: —
FYS	11	
SMI	18	
INT	5	
MST	8	

Naturliga attacker CL Skada

1 Bett 65% 2T6+1

2 Klor 65% 1T10

Förflyttning: 29 m

Pansar: Abs 6

Färdigheter & Förmågor: Iakttagelseförmåga 75%,

Rörliga manövrer 75%, Spåra 75%, Undvika 50%.

STRIDS- HJÄLPMEDEL

MARKSTRID- SLEDNINGSCENTRAL 7 (MSLC 7)

För att leda en kommandogrups markstrid används ofta en stridsledningssentral där en stridsledare får in alla data rörande gruppens aktiviteter och status. Stridsledaren kan med utgångspunkt från detta ge order till gruppchefen. Ett typiskt MSLC används i början av filmen Aliens — återkomsten.

Det populäraste markstridsledningssystemet bland elittrupperna är WarEquips MSLC 7, men det finns många konkurrenter med liknande system. Ledningssystemet består av mottagare för MedKon S23 och A/V InterKom-system (se nedan) och kan ta emot upp till tio olika soldaters signaler samtidigt. Oftast arbetar två stridsledare (löjtnants grad eller högre) vid varje enhet och leder en grupp om fem soldater var.

Varje soldats signaler tas emot av mottagaren och skickas vidare till två bildskärmar och en hörsnäck. Den ena bildskärmen visar uppgifter från MedKon S23 och den andra visar en bild från soldatens visuella del av hans InterKom-system. Via en sändare kan stridsledaren sända

meddelanden till den grupp han kontrollerar. Han kan välja att sända på en eller flera kanaler samtidigt, men är normalt endast inkopplad på gruppchefens frekvens.

Tillverkare: WarEquip

Vikt: 40 kg per enhet (10 soldater)

Kostnad: 23.000 ED

Åtkomlighet: C

MEDKON S23

MedKon S23 är ett automatiskt medicinskt system som kontrollerar soldatens hälsa och fysiska status och vidarbefordrar uppgifterna via telelänk till soldatens stridsledningssentral. Soldatens kroppstemperatur, EEG, EKG, stressfaktor, m. m., kontrolleras med WarEquips MedKon S23.

Tillverkare: WarEquip

Vikt: 0,2 kg

Kostnad: 700 ED

Åtk: C

A/V INTERKOM

A/V InterKom-systemet består av en tvåvägsradio som monteras in i rustningens hjälm eller med hjälp av örplugg och munmikrofon, samt en vidvinkelvideokamera som monteras på soldatens axel.

Tillverkare: WarEquip

Vikt: 0,4 kg

Kostnad: 1.300 ED

Åtk: C

UAO- CYBERNETIK

CENTRAL AVFYRINGSKONTROLL (CAK)

CAK är ett cybernetiskt tillbehör som gör det möjligt för en person att avfira sitt vapen med en hjärnimpuls i stället för att trycka på en knapp eller avtryckare. För att göra detta krävs en input i huvudet och ett nytt avtryckarhus i vapnet, så att det blir CAK-kompatibelt (kostar 1.200 ED). CAK är ytterst användbart för SVOTare som har monterade vapen på sin rustning, som t. ex. Shoulderlauncher 4 eller Dragon Breath.

Om CAK aktiverar ett vapen och man är koncentrerad på annat (mejar med en automatkarbin, etc.) har man halverad CL i den färdighet som krävs för att man ska träffa.

CAK kan även användas till annan utrustning som annars måste aktiveras manuellt, t. ex. autoinjektorer, reglering av syrgastuber eller visir, radio, o. s. v.

Tillverkare: Cyber SVOT

Kostnad: 5.000 ED

TARGET LOCK

Target lock är ett cybernetiskt tillbehör som via ett cyberjack i huvudet kopplas till vapnet. Skytten får då en inre bild som beskriver avståndet till målet och två linjer, en horisontell och en vertikal. Med det siktet kan man göra två mållåsningar per SR (under den tiden kan man inte göra någonting annat än att tala eller förflytta sig med halv förflyttningsförmåga). Resultatet blir att när man behöver skjuta vet hjärnan exakt var målet befinner sig och hjälper till att vid behov reflexmässigt skjuta mot målet utan att sikta lika länge som det tar att sikta manuellt. Man slipper därför CL-minskningen vid uppdelning av attacker enligt grundreglerna (sidan 58), utan får i stället +10% på CL. Max tiomållåsningar kan lagras i minnet.

Tillverkare: Cyber SVOT

Kostnad: 14.000 ED

SKYDDSOVERALL- UTRUSTNING

SKYDDSOVERALL PROTECH 4

Skyddsoverall ProTech 4 är en brun-svart Greflon™-overall som täcker precis hela kroppen utom huvudet. Den har fickor på armar, ben och på ryggen och inbyggt höfthölster samt knivskida på höger underben. Alla fickor har blixtlås. Någon form av handskar och stövlar bärs oftast utanpå för att förhindra onödig förslitning. Den bärs *alltid*, närmast kroppen, och förstärks vid behov med skottsäkra västar eller reflec-överdrag. Den används bl. a. av alla MetroPol-styrkor, både vanliga MP och MP-SVOT-styrkor. Den kan bäras under vanlig civil klädsel utan att synas.

Skydd mot eld: abs 8

Skydd mot gas: Vissa stridsgaser verkar så fort de träffar huden. Dessa gasers STY måste övervinna 20 på Motståndstabellen för att den skall vara verksam.

Skydd mot syra: abs 4

Skydd mot projektilvapen: abs 3

Skydd mot energivapen: abs 1

Skydd mot närstridsvapen: abs 3

Vikt: 2 kg; **Pris:** 5.750 ED; **Åtkomlighet:** C

KRAVALLRUSTNING PROTECH 41

Kravallrustning ProTech 41 är en förstärkt variant av skyddsoverall ProTech 4. Bålen, överarmarna och låren skyddas av skottsäkra syntioplastskydd och hela overallen är täckt med reflec-yta. Den används bl. a. av alla MetroPol-styrkor, både vanliga MP och MP-SVOT-styrkor. Den kan inte bäras under vanlig civil klädsel utan att synas.

Skydd mot eld: abs 8

Skydd mot gas: Vissa stridsgaser verkar så fort de träffar huden. Dessa gasers STY måste övervinna 20 på Motståndstabellen för att den skall vara verksam.

Skydd mot syra: abs 4

Skydd mot projektilvapen: abs 16 (förstärkta delar) abs 3 (icke förstärkta delar)

Skydd mot energivapen: abs 20 (hela kroppen)

Skydd mot närstridsvapen: abs 16 (förstärkta delar) abs 3 (icke förstärkta delar)

Vikt: 5 kg; **Pris:** 22.400 ED; **Åtkomlighet:** C

VAPEN

MADSETT G22-L 8MM TRILOG

G22-L är en högteknologisk k-pist tillverkad av MadSett. Ihopfälld liknar den mest en svart låda. När den ska användas fälls kolven, underbeslaget och pipan ut. Vid varje avtryck släpper den iväg tre skott som träffar målet med minimal spridning (ca 3 mm). G22-L har hylslös amunition och det får plats tvåhundra skott i magasinet som skjuts in i kolven. Den hylsfria amunitionen gör att skotten inte är särskilt effektiva, men detta kompenseras av att tre skott avfyras åt gången och träffar ungefär samma ställe. Ett magasin kan inte återanvändas, utan köpes fullmatade och när det är förbrukat slängs det. Vapnet är utrustat med lasersikte.

G22-L används ibland som ett reservvapen när en SVOTares huvudvapen inte kan användas längre. Den är tillverkat av nylonplast composite och har få metalldelar.

Vikt: MadSett

Magasin: 200

Längd: 71 cm, ihopfällt 30 cm.

Fattning: 1H-2H

Färdighet: Automatvapen

Kaliber: 8 mm

STY: 13

Skada: 6T6

Räckvidd: 40m

Omladdning: 0

Salva: 5 (5x3=15 skott/SR)

EV: 8

Pris: 12.000 ED



MADSETT SHOULDER- LAUNCHER 4

Shoulderlauncher 4 från MadSett är en liten liten fyrkantig granatkastare för fyra små granater och monteras på axeln på soldatens rustning. Den kan avfyras med ett skott i taget eller alla fyra på en gång. Avfyring sker med hjälp av det cybernetiska tillbehöret CAK (se ovan) eller med hjälp av en knapp monterad i rustningens handske eller på annan valfri, lämplig plats. Tanken är att ett CAK- och Target Lock ska användas för att uppnå maximal effektivitet.

Shoulderlauncher 4 är ett mycket aggressivt vapen som är avsett att användas på korta avstånd där soldatens egna vapen inte räcker till för att röja rent framför sig.

Tillverkare: MadSett

Vikt: 3 kg

Magasin: 4

Längd: 21 cm

Fattning: Monteras på en axel.

Färdighet: Gevär

Kaliber: 30 mm

STY: 11

Skada: 8T10

Räckvidd: 150 m

Omladd: 2 SR

Salva: 4

EV: 4

Pris: 13.000 ED

MADSETT DRAGONBREATH

MadSett Dragonbreath är en eldkastare vars eldrör monteras antingen på huvudvapnets undersida eller på rustningens underarm. Behållaren hängs på ryggen, i bältet eller där det annars får plats. Eldkastaren är CAK-kompatibel och är tänkt att användas på nära håll mot stora fientliga folkmassor, mot fordon eller brännbara maskiner eller byggnader som omedelbart måste förstöras. Dragonbreath är en mycket destruktiv eldkastare med stor spridning och allt som kommer i dess väg antänds med största sannolikhet.

Eldsflamman skada minskar med avståndet från mynningen. Inom två rutor (3 meter) gör den 8T6 i skada; inom fyra rutor (6 m) gör den 7T6, inom sex rutor (9 m) 6T6, o. s. v.

Tillverkare: MadSett

Vikt: 4 kg

Magasin: 8

Längd: Eldröret, 32 cm. Behållare 25x25x15cm.

Fattning: Monterad, annars 2H.

Färdighet: Gevär

Kaliber: —

STY: 10

Skada: Speciell 1T6 till 8T6 beroende på avståndet.

Räckvidd: 48 m

Omladd: 0 (Påfyllning av behållare 5)

Salva: 1

EV: 3

Pris: 6.677 ED

AMMUNITION

GUMMIKULOR

Ibland används gummikulor av olika kravalltrupper och av polisen. Syftet är att inte skada offret, utan mera att skrämma målet och omgivningen.

Skadan varierar beroende på vapentypen men ligger mellan 1T2 (för en pistol) och 1T8 (för en tung kulspruta). Krutladdningen i patronen är inte lika kraftig som i skarpa patroner. Vapnets räckvidd halveras.

Tillverkare: Varierar

Kostnad: 150 ED/mag

Åtkomlighet: C

PILSPLITTERKULA (PS-KULA)

En PS-kula består i stället för en vanlig kula av dussintals små pilar, s. k. flechetter (ibland förgiftade), fästade på patronen. Pilarna är en och en halv centimeter långa och försedda med hullingar. Den stora spridningen och pilarnas ytterst instabila kulbana kompenserar varandra så att det varken blir lättare eller svårare att träffa än med en vanlig kula. I stället för att låta en rustning absorbera på vanligt sätt slår du 2T6 och om värdet överstiger rustningens abs ger pilarna om de träffar 1T6 i skada. Om ingen rustning används kan pilarna tränga genom målet på längden och tillfoga extra skada. Därför ger de 2T10 i skada mot obepansrade mål.

PS-kulorna var ett experiment av MadSett men hade ingen framgång inom elitstyrkorna, men de finns fortfarande att köpa i handeln.

Tillverkare: MadSett

Kostnad: 250 ED/mag

Åtkomlighet: C

DUM-DUM

Dum-dumkulor är benämningen på ammunition som splittras när det träffar målet och kan tillverkas till nästan alla projektilvapen. Det finns flera olika modeller av dum-dum (kulor fyllda med kvicksilver, avfilad spets, ihålig spets, kryssformad spets) men effekten blir ungefär den samma. Mot mål med rustning blir skadan förminskad därför att rustningen tar upp det mesta av kulans splitter (som inte behåller samma kraft då den slagits i småbitar). Minska skadan med 1T6 om dum-dum används mot rustningar.

Mot oskyddade mål (eller mål bepansrade med mjuka rustningar av tyg eller läder, eller naturligt pansar) ökas skadan med 1T6.

Dum-dumkulan brukar resultera i ett litet ingångshål och ett enormt utgångshål där det mesta av det som kommit i kulans väg slitits ut.

Dum-dum tillverkas av några ammunitionsföretag, men oftast är det frågan om hemmagjorda kulor.

Kostnad: x1,1

EXPLOSIV AMMUNITION

Små projektiler med explosiv spets kan användas i nästan alla vapen, men vapnet bör vara specialtillverkat, annars exploderar projektilen i pipan vid ett eventuellt eldavgång.

Finkalibrig ammunition (allt under 9 mm) får en extra skada på +1T6. Gravkalibrig ammunition (15mm eller mer (t. o. m. 30 mm) ger en extra skada på +1T10, och all ammunition där emellan ger +1T8 i skada.

Explosiv ammunition tillverkas av nästan alla företag som tillverkar ammunition.

Kostnad: x 1,5

SHOULDERLAUNCHER 4. GRANATER

Samtliga granater aktiveras omedelbart då de träffar något efter avfyrningen. Denna granattyp tillverkas endast av MadSett. Följande granattyper finns till Shoulderlauncher 4:

- 30 mm gasgranat. Kan laddas med giftgas, sövande gas, tårgas eller rök. Räckvidd 1T6+3 meter. Styrka och effekt enligt grundreglerna, avsnitt 9.4.8.
- 30 mm spränggranat. **Skada:** Målet = 5T6, avstånd 0-3 m = 3T6, 4-8 m = 1T6.
- 30 mm splittergranat. **Skada:** Målet = 5T6, avstånd 0-5 m = 3T6, 6-15 m = 1T6.
- 30 mm napalmgranat. **Skada:** Målet = 5T6, avstånd 0-3 m = 3T6, 4-6 m = 1T6. Napalmgranater används främst till att skapa eldväggar eller brinnande hinder. När den har träffat ett mål sprids den brinnande napalmen inom ett område på 1T4+1 meter och brinner kraftigt under 1T6 SR för att sedan succesivt avta i brandstyrka. Allt och alla inom radien får brinnande napalm på sig och fattar eld. Att släcka napalm är oerhört svårt jämfört med vanliga bränder och därför får en person halverad chans att släcka sig om han har fattat eld.

Kostnad: 40 ED/granat

NITRO-TROTYL

Sprängämnet nitro-trotyl är vanlig trotyl som med hjälp av kväveföreningar gjorts betydligt mer effektiv. Den kan fås att detonera på upp till 70 meters håll med hjälp av fjärrstyrda tändkapslar (3 x 3 cm stora). **Skada:** 3T6/100 g.

FORDON

HELIKOPTER TUH-64 BELLEROPHON

TUH-64 Bellerophon (Transport och Understöds Helikopter) är en ganska stor, bepansrad och bestyckad all-roundhelikopter som främst används av MetroPolisens SVOT-styrkor, t. ex. MP-ST och MP-AT. Den har gjort sig känd som en slitvarg inom poliskåren och trots mängder av stridsuppdrag där de blivit beskjutna har förlusterna varit reellt små. En av orsakerna till detta är att hela motorrummet är extra bepansrat och att bränsletankarna är porösa och självtätande.

Bestyckningen varierar beroende på uppdraget, men standardbeväpningen är en tung, nosmonterad, rörlig kulspruta samt två anti-stridfordonsrobotar. Förutom detta finns ytterligare två vapenbalkar där exempelvis helikopterjaktrobotar, automatraketkapslar eller tårgasbehållare kan fästas. Kulsprutan är försedd med s. k. WYLIWYH-automatik (where you look is where you hit), d. v. s. den pekar alltid åt samma håll som vapenoperatören riktar blicken.

TUH-64an har fått ta emot en del kritik för att den på grund av sin storlek inte kommer fram överallt, men den är trots sin tunga bepansring ganska lättmanövrerlig p. g. a. det stela rotersystemet. En modifierad variant av TUH-64 är Jupiter Combat Assault Helicopter, vanligen benämnd CAH-75B. Den beskrivs i grundreglerna.

Modell:	Jupiter TUH-64 Bellerophon
Dimensioner:	Längd: 19,3 m Höjd: 4,8 m Bredd: 3,6 m (rotor 17,3 m)
Lastkapacitet:	10 passagerare eller 1.800 kg
Hastighet:	Max: 290 km/h Ekonomi: 240 km/h
Räckvidd:	600 km
Besättning:	2 (pilot samt navigatör/vapen-/radaroperatör)
Bestyckning:	Se texten
Pansar:	Rutor: 40 KP Kaross: 160 KP

GENEVIEVE STH-5

Généviève STH-5 (strids och transporthelikopter) är resultatet av ett samarbete (!) mellan de bägge MegaKorporationerna Merchantière (kaross, avionik) och Lambda Electronics (vapen- och radarsystem). Den är en av de största och tyngst beväpnade helikoptrarna som fortfarande används, vilket ger den en mängd nackdelar mot de snabbare och mer lättmanövrerade jakthelikoptrarna. Dess stora fördel är att de tolv specialtillverkade vapenbalkarna, där i stort sett vilka vapen som

helst kan fästas; jaktrobotar, attackrobotar, styrda bomber, fritt fallande bomber, gasbehållare, automatraketer, automatkanoner, laserkanoner, etc, oavsett fabrikat. Sammantaget ger det en enorm eldkraft.

Géneviève STH-5 har två rotoror.

Modell:	Géneviève STH-5
Dimensioner:	Längd: 26,4 m (rotor 35,1 m) Höjd: 5,2 m Bredd: 4,7 m (rotor 26,3 m)
Lastkapacitet:	8 passagerare eller 16.300 kg
Hastighet:	Max: 210 km/h Ekonomi: 170 km/h
Räckvidd:	1.600 km
Besättning:	3 (pilot, vapen- /radaroperatör samt navigatör/tekniker)
Bestyckning:	Nosmonterad, rörlig 23,4 mm:s automatkanon, 12 vapenbalkar (se texten)
Pansar:	Rutor: 25 KP Kaross: 120 KP

MATADOR X3

Matador (tillverkad av företaget med samma namn) modell X3 utvecklades ursprungligen till en jakthelikopter, men brister i balkkonstruktionen gjorde att den inte tålde de påfrestningar i det dubbla, stela rotorsystemet som en modern jakthelikopter måste tåla. Den genomgick därför några mindre förändringar och lanserades som "spaningshelikopter med jaktkapacitet", och som sådan köptes den in av bl. a. SVOT-styrkan Paladin. Det dubbla rotorsystemet (två rotoror ovanpå varandra som roterar åt olika håll) ger den en suverän manöverförmåga.

Modell:	Jupiter TUH-64 Bellerophon
Dimensioner:	Längd: 6,3 m Höjd: 2,8 m Bredd: 2,6 m (rotor 8,3 m)
Lastkapacitet:	300 kg
Hastighet:	Max: 390 km/h Ekonomi: 310 km/h
Räckvidd:	900 km
Besättning:	1
Bestyckning:	2 sidomonterade, fasta pulslasrar, 2 helikopterjaktrobotar
Pansar:	Rutor: 20 KP Kaross: 50 KP

STRIDSFORDON

TUF-55 AJAX

TUF-55 (transport- och understödsfordon) Ajax utvecklades samtidigt som TUH-64 åt MetroPolisens SVOT-styrkor, och bägge fordonen är specialanpassade för att fylla MetroPols krav (se kapitlet MetroPolisen för närmare beskrivning). TUF-55 har datasynkroniserad styrning på alla de åtta polyurenathjulen, vilket ger en extremt god svängradie. Fordonet är givetvis utrustat med klimatanläggning

och fullkomligt gastätt. Ammunitionsutrymmet och bränsletankarna är placerade centralt och lågt, vilket gör att även en direktträff på TUF-55 inte nödvändigtvis spränger den till atomer. Eftersom det rör sig om ett MPCV (multi-purpose combat-vehicle; se Techno 2090) är den endast lätt bepansrad.

Innandömet rymmer en komplett MSLC-7 (se ovan).

Modell:	TUF-55 Ajax
Dimensioner:	Längd: 6,4 m Höjd: 2,2 m Bredd: 3,6 m
Lastkapacitet:	6 passagerare eller 900 kg
Hastighet:	Max: 90 km/h Ekonomi: 75 km/h
Räckvidd:	400 km
Besättning:	2 (förare samt stridsledare/skytt)
Bestyckning:	Helautomatisk pulslaser i torn på taket. Granatkastare med 8 spräng- eller rökgranater (se ovan)
Pansar:	Rutor: 110 KP Kaross: 160 KP

STRIDSFORDON

SF-56 HYPERION

SF-56 (stridsfordon) Hyperion påminner till det yttre exakt om TUF-55, men innandömet är annorlunda. Man har tagit bort tre passagerarplatser och i stället stoppat in extra ammunition till fordonets huvudvapen; en 80mm:s (!) automatkanon som är monterat i ett rörligt torn på taket. SF-56 konstruerades ursprungligen till MetroPol, men dessa ansåg att den var för extrem och nöjde sig med den beskedligare TUF-55.

Modell:	SF-56 Hyperion
Dimensioner:	Längd: 6,4 m Höjd: 2,3 m Bredd: 3,6 m
Lastkapacitet:	3 passagerare eller 400 kg
Hastighet:	Max: 80 km/h Ekonomi: 70 km/h
Räckvidd:	200 km
Besättning:	2 (förare samt stridsledare/skytt)
Bestyckning:	Se ovan. Granatkastare med 8 spräng- eller rökgranater (se ovan)
Pansar:	Rutor: 130 KP Kaross: 210 KP

HELIKOPTERPILOTEN KUNDE VERKLIGEN SIN SAK. TROTS DE BESVÄRLIGA KASTVINDARNA HÄR PÅ BLOCKETS TAK, NÄSTAN 900 METER ÖVER MARKEN, DUMPADE HAN ER SÅ VARSAMT SOM EN FADER LÄGGER SITT BARN TILL SÄNGS. BILLY OSÄKRADE SIN NEUTRONKARBIN OCH KALIBRERADE SNABBT SIN INTERKOM MED STRIDSLEDAREN. 'DAGS, GRABBAR, SÄTT FART NU VA!' HALVPLUTONEN MED DE TUNGT BEVÄPNADE SVOT-SOLDATERNA SÅ GOTT SOM FLÖG UT UR DEN TUNGA STRIDSHELIKOPTERNS SIDOSLUSS. EN SNABB BLICK PÅ DE 96 MM-S AUTOMATRAKETKAPSLARNA RÄCKTE FÖR ATT INSE ATT DET HÄR VAR BETYDLIGT MER ÄN ETT TRANSPORTFORDON. ETT KORT BRUS I HJÄLMEN INNAN STRIDSLEDAREN BÖRJADE LEDA: 'MAX, KELLY - SÄKRA VÄNSTRA FLANKEN, DÄREFTER ELDSTÄLLNING VID HISSEN, ELD FRÅN 2 TILL 8. STITCH, PIETRO - TA 23:AN OCH FÖRBERED FÖR FAST ELD MOT HANGARPORTARNA, RIKTNING 4. RESTEN - FÖRSVARSPPOSITION TILLS TREDJE GRUPP ANLÄNDER. JAGGER TAR GRK:N.'

TROTS VINDENS TJUT OCH DET VÄLDIGA DÅNET FRÅN TUH-64:ANS ROTOR HÖRDES KREVADERNA NÄR TERRORISTERNA ANFÖLL TYDLIGT. EN FÖRSÅTSMINERING BLÅSTE HISSEN TILL ATOMER OCH KASTADE MAX OCH KELLY SOM TRASDOCKOR RÄTT IN I HELIKOPTERNS AKTERBOM. 'SKYDD, FÖR FAN, SKYDD! STITCH, GÖR NÅGOT, FORT!' EN KORT ELDSKUR AV PÅNSARBRYTANDE AKA-AMMUNITION, DÄREFTER TYSTNAD. BARA VINDENS TJUT. '3:Ä ATTACKPLUTON TILL HQ, DELMÅL ETT TAGET, FORTSÄTTER TILL DELMÅL TVÅ.'

I MUTANT SVOT (SPECIELLA VAPEN OCH TEKNIKER) BESKRIVS BROTTSLIGHET OCH BROTTSBEKÄMPNING PÅ HÖG NIVÅ I DEN HÅRDA MUTANTSTADEN. EN DETALJERAD BAKGRUND TILL 2090-TALET'S BROTTSLIGHET OCH BROTTSBEKÄMPARE GES, SAMT BESKRIVNINGAR AV NY UTRUSTNING, NYA YRKEN, OLIKA SVOT-STYRKOR, INTERPOL-STYRKOR, METROPOLISEN, MILITÄRA FÖRBAND, GATUGÄNG, BROTTSSYNDIKAT OCH TERRORISTORGANISATIONER - ALLT DU BEHÖVER VETA FÖR ATT BLI EN FULLFJÄDRAD SVOT.



**DET HÄR ÄR INTE ETT SPEL I SIG, DU MÅSTE HA
MUTANT FÖR ATT KUNNA ANVÄNDA SVOT**